12/2000 8. Jahrgang / Ausgabe 88 CYBERMEDIA S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,- DM 5,90

MANIAC

PS ONE • PS2 • NINTENDO • DREAMCAST



Commandos 2

Endlich: Das Strategie-Epos der nächsten Generation

NUR 72 STUNDEN

Zelda Majora's Mask

92% Jetzt deutsch: Links größtes Abenteuer

DREAMCAST-OFFENSIVE

70% 18 Wheeler

91% MSR

NEU Skies of Arcadia

KONSOLE & ZUBEHÖR UNTER DER LUPE

PS2: Der Start

PAL ist besser: ISS, Silent Scope, Gradius, Ridge Racer 5 & Tekken Tag im Test

4 398044 105901 12

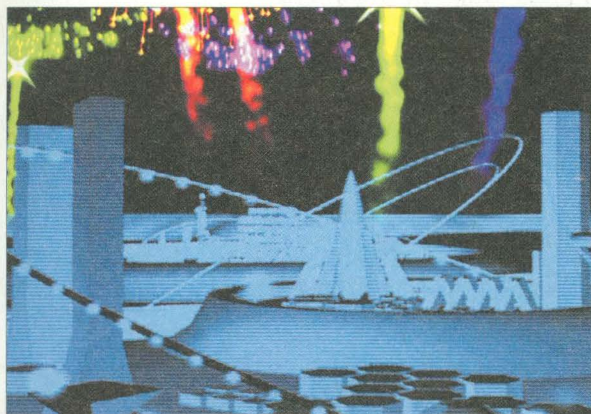

Exklusiv
für PlayStation 2
Bis zu 4
Spieler
(Kooperativ- und
Deathmatch-Modus)
TimeSplitters
Inkl. Level-Editor
zur Erstellung von eigenen
Deathmatch-Karten
„Pausenlose Action, kombiniert mit schrägem Design, garantiert stundenlangen Spielspaß." (PlayStation Zone 08/2000)
„Wer Ego-Shooter liebt, wird in diesem Jahr an Timesplitters nicht vorbeikommen" (PSG 10/2000)
FREE RADICAL
PlayStation.2
www.eidos.com
EIDOS
INTERACTIVE
TimeSplitters © Free Radical Design 2000. The TimeSplitters and Free Radical Design names and logos are the property of Free Radical Design Limited. Published under licence by EIDOS Interactive Ltd. 2000. All other logos are the property of their respective owners. All Rights Reserved.



FREUDENTAUMEL & KATERSTIMMUNG

Da ist er nun, der schwarze Kasten voller hochwertiger Elektronik, um den in den letzten Monaten so ein riesengroßer Wirbel gemacht wurde. Die Erwartungen der Spieler- und Entwicklergemeinde an die Playstation 2 sind hoch, doch übertroffen werden sie wohl noch von denen des Sony-Konzerns selbst. Der graue Vorgänger war (und ist) eine der erfolgreichsten Konsolen der Videospielgeschichte, der die erfahrene Konkurrenz in die Knie zwang und im Massenmarkt zum Synonym für interaktive Bildschirmunterhaltung wurde.

Der auf Sony lastende Erfolgsdruck gründet aber nicht nur auf dem Siegeszug der Playstation in der Vergangenheit, sondern besonders auf der nahen und ungewissen Zukunft. Was wäre, wenn die Hersteller reihenweise zur Xbox abwandern, weil Microsofts Lizenzmodell vielleicht vorteilhafter und die Entwicklung simpler ist? Was wäre, wenn die hochwertige, aber auch -preisige DVD-Konsole am reinen Spieler vorbeiginge und der sich lieber einen Gamecube holt? Oder vielleicht geht ja Sega nochmal in die Offensive und reißt sich durch Spieleschwemme und Billigangebote das Weihnachtsgeschäft unter den Nagel. Sony bleibt also nicht viel Zeit, in Europa und den USA die PS2-Saat auszubringen, um Ende nächsten Jahres noch zu den führenden Konsolen-Bauern zu gehören. Zu viele Hersteller gieren darauf, sich ein dickes Stück des stetig wachsenden Videospielmarktes zu sichern.

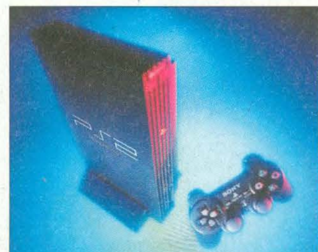


Fantavision (Sony, 2000)

Der Unterhaltungs-Gigant ist sich natürlich der Bedeutung der kommenden Wochen bewusst, und umso bedauerlicher ist es da, dass den deutschen Spielemagazinen die Arbeit diesen Monat etwas schwer gemacht wurde. Verzögerungen bei der Auslieferung dringend benötigter Test-PS2s führen diesen Monat nicht nur in der MAN!AC dazu, dass von knapp drei Dutzend Starttiteln nur eine Handvoll PAL-Spiele unter aufwändigen und zeitraubenden Bedingungen getestet werden konnten. Wir hoffen auf baldige Besserung dieser Situation, denn wir wollen Euch nicht mit halbgaren Informationen und Pseudo-Reviews veräppeln, sondern das bieten, wofür Ihr beim Erwerb einer MAN!AC zahlt: Umfangreiche, genaue Tests, ordentlich recherchierte Hintergrundberichte und ehrliche Kaufberatung.

THE MAN!ACS

Das ist Eure Meinung: In MAN!AC 10/2000 hatten wir uns nach Eurer Einstellung zur PS2 vor und nach der Bekanntgabe des Preises erkundigt. 45,5 Prozent der Umfrageteilnehmer wollten sich die PS2 eigentlich zum Deutschlandstart holen, für 869 Mark planen gerade 9 Prozent, in diesem Herbst zuzuschlagen. Die Zahl der Spieler, die erst einmal abwarten und auf eine Preissenkung hoffen, stieg von 38 auf 53 Prozent. Der Anteil der generellen PS2-Verweigerer machte einen Sprung von 15,5 auf 38 Prozent. Danke für die rege Teilnahme, die verlosten Spiele sind bereits auf dem Weg zu den glücklichen Gewinnern.



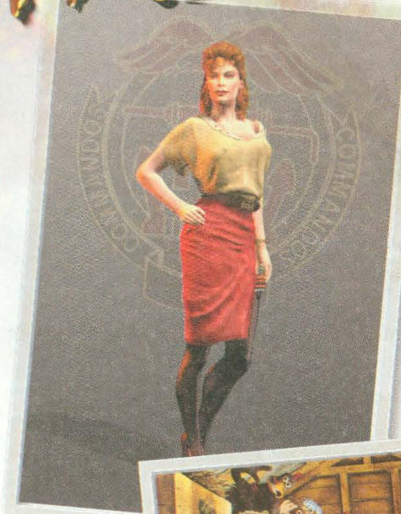


In Segas epischem Fantasy-Abenteuer "Skies of Arcadia" werden Dreamcast-Fans zum Luftpirat, ab Seite 8

Auf der Tokyo Game Show hat MAN!AC die Zukunft gesehen, ab Seite 18



MANIAC PRESENTS



Den ersten Teil gab´s nur für PC. "Commandos 2" führt auch Konsolenbesitzer in den taktischen Echtzeitkrieg. Erste Bilder und Infos findet Ihr ab Seite 6



"Chicken Run" ist nicht nur im Kino ein Megaspaß – was die Hennen auf Konsole treiben lest Ihr auf Seite 24



Namco sei Dank: Jump´n´Run-Held Klonoa feiert auf der PS2 ab Seite 14 seine knuddelige Rückkehr.

NEWS

FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS

Stacheldraht Strategien

WORK in PROGRESS

Der Vorgänger zählte zu den erfolgreichsten PC-Spielen der letzten Jahre. Bei „Commandos 2“ ziehen nun auch Konsolen-Taktiker in den virtuellen Krieg.



Betretet Ihr ein Gebäude, wird in eine frei drehbare Innenansicht umgeschaltet.



Fotogen: Gruppenbild mit Dame, aber ohne Dieb.

Von Null auf 100: *Mit "Commandos" landeten die zuvor eher unbekannten spanischen Pyro Studios einen echten Überraschungshit. Die innovative Mischung aus Echtzeittaktik und Kriegsaction ging mehr als eine Millionen mal über Ladentheken in aller Welt. Ein knappes Jahr später meuchelten sich PC-Besitzer durch die Erweiterungsmissionen des Add-Ons "Im Auftrag der Ehre". Konsolenfreaks guckten in die Röhre, was sich mit dem zweiten Teil glücklicherweise ändert.*



In "Im Auftrag der Ehre" stieß die rassige Natascha zum halben dreckigen Dutzend

Sie sind die Geheimwaffe der Alliierten: Ein verschworener Haufen von Elite-Soldaten, die immer dann eingesetzt werden, wenn nicht militärische Übermacht, sondern stilles Vorgehen gefragt ist. Acht rauhbeinige Kämpfer, zum Töten ausgebildet, auf die Kriegskunst spezialisiert – und Ihr seid der Befehlshaber. "Commandos 2" spielt in den Wirren des zweiten Weltkriegs. Überall wo die Achsenmächte Deutschland, Japan und Italien Ihre Schreckensherrschaft ausüben, kommt Eure Einheit zum Zug. Entsprechend führen Euch die Missionen von Frankreich über Pazifikinseln bis in die Arktis. Insgesamt 20 internationale Schauplätze stehen auf dem Programm. Eure Aufgaben sind vielseitig: Mal müsst Ihr ein feindliches Tanklager sabotieren, mal ein gesunkenes U-Boot bergen oder Gefangene aus der Gewalt des Feindes befreien.

Harte Haudegen

Das Geschehen wird aus einer isometrischen Vogelperspektive dargestellt. Auf Wunsch könnt Ihr das Feld um jeweils 90 Grad drehen, um optimale Übersicht zu haben; stufenloses Zoomen ist ebenfalls möglich. Die Steuerung ist simpel: Via Joypad bewegt Ihr den Cursor über den Bildschirm, wählt Eure Kämpfer aus und entscheidet, welche Aktion ausgeführt werden soll. Der Clou von "Commandos 2" besteht in den verschiedenen Fertigkeiten der Team-Mitglieder. Jeder Eurer Männer ist auf ein Gebiet der Kriegsführung spezialisiert, nur durch geschicktes Kombinieren der individuellen Fähigkeiten endet ein Auftrag erfolgreich. Frei wählen dürft Ihr die Recken jedoch nicht – mit welcher Riege Ihr eine Mission antretet, bestimmen die Programmierer.

Der Green Beret ist der Rambo-Verschnitt Eurer Truppe. Auf den Nahkampf spezialisiert schleicht sich der Muskelprotz lautlos an feindliche Soldaten heran, um ihnen hinterrücks die Kehle durchzuschneiden. Anschließend schultert er die bemitleidenswerten Opfer und versteckt sie hinter dem nächstbesten Gebüsch. Ruhigere Töne schlägt der Spion an: In eine gegnerische Offiziersuniform gehüllt, bewegt sich der schmächtige Brillenträger unbehelligt hinter den feindlichen Reihen, nur um im rechten Moment eine gezielte Sabotage-Aktion durchzuführen. Scharfschütze, Fahrer, Sprengmeister und Marine sind "Commandos"-Veteranen bereits bekannt. Verstärkt wird Eure Einheit im zweiten Teil durch einen Dieb und Natascha. Während die rothaarige Schönheit gegnerische Soldaten mit Ihren weiblichen Reizen ablenkt, knackt der Langfinger Schlösser und Tresore. Mit Bullterrier Whisky findet sich auch ein Vierbeiner in Euren Reihen. Der Kläffer wird per Hundpfeife durch die Straßen dirigiert und als unauffälliger Bombenkurier missbraucht.

Schlaue Gegner

Im Kampf gegen Wehrmacht & Co. ist stilles Vorgehen meist die beste Strategie, denn rein zahlenmäßig seid Ihr dem Feind hoffnungslos unterlegen. Der



NATASCHA Während die üppige Schönheit die Wehrmacht mit Ihren Reizen ablenkt, kann sich der Rest des Teams in aller Ruhe vorbeischleichen. Auch als Krankenschwester macht Natascha eine gute Figur: Mit dem Erste-Hilfe-Koffer kümmert sie sich hingebungsvoll um verletzte Commandos-Mitglieder.



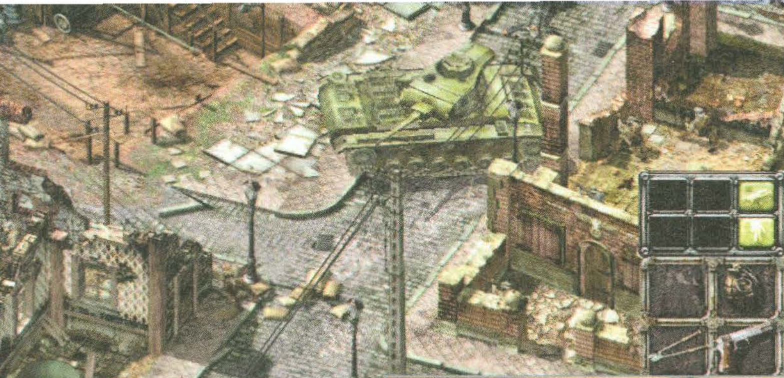
DER FAHRER Zwar besitzen auch Eure anderen Recken einen Führerschein, mit einem Panzer kann aber nur der Fahrer umgehen. Der Gebrauch von Maschinengewehr oder Flakgeschütz ist ebenfalls seine exklusive Spezialität. Ein echter Meister des schweren Geräts.



DER SCHARFSCHÜTZE Eine ruhige Hand und ein gutes Auge zeichnen den Scharfschützen aus. Auch auf über 100 Meter Entfernung ballert er dem Feind zielsicher den Stahlhelm von der Rübe. Besonders gern verschanzt er sich in Häusern und nimmt den Gegner vom Fenster aus aufs Korn.

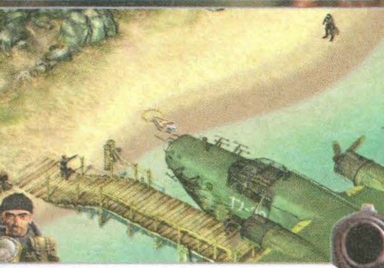


DER DIEB Lautlos und geschickt: Der Dieb knackt per Dietri[ch] mühelos jedes Tü[r]schloss, selbst stä[h]lerne Tresore sind bi[n]nen Sekunden aufg[e]stemmt. Zieht er do[ch] mal die Aufmerksam[keit] einer Wache a[uf] sich, versteckt er si[ch] kurzerhand im näch[st]besten Schrank od[er] rollt unters Bett.





Gewaltige Explosionen sind das Fachgebiet des Sprengmeisters. Mit genügend Dynamit knackt er sogar den stählernen Kettenpanzer.



Einsatz unter Palmen: Auf den Pazifikinseln haben sich die Japaner breit gemacht



Die virtuellen Schauplätze wurden den Originalen mit akribischer Liebe zum Detail nachempfunden



"Die PC-Version wird übertroffen!"

MAN!AC sprach mit den Entwicklern der spanischen Pyro-Studios über die Umsetzung ihres Strategie-Bestsellers.



Gibt es inhaltliche Unterschiede zwischen den beiden Konsolen-Versionen?

PYRO: Nein, PS2- und Dreamcast-Fassung sind identisch.



Hattet Ihr Schwierigkeiten bei der Umsetzung von PC auf PS2 und Dreamcast?

PYRO: Anfänglich machte uns der kleine Hauptspeicher der Konsolen (PS2 32MB, Dreamcast 16MB) zu schaffen. Bedenkt man, dass die "Commandos 2"-Engine nicht auf die speziellen 3D-Fähigkeiten, sondern ausschließlich auf den Hauptprozessor zugreift, ist das Ergebnis wirklich erstaunlich und übertrifft sogar die PC-Fassung. Auch die Steuerung war ein Problem: Ursprünglich für die Maus ausgelegt, haben wir noch nicht entschieden, ob "Commandos 2" auf Konsole diese Zusatzperipherie unterstützen wird.



Thema Mehrspieler: PC-Strategen ziehen im Deathmatch und Cooperative-Modus ins Gefecht.

PYRO: Auf PS2 und Dreamcast wird es definitiv eine kooperative Variante geben. Momentan arbeiten wir zwar fleißig an dem Deathmatch-Modus, ob er es jedoch ins endgültige Spiel schafft, kann ich noch nicht sagen.



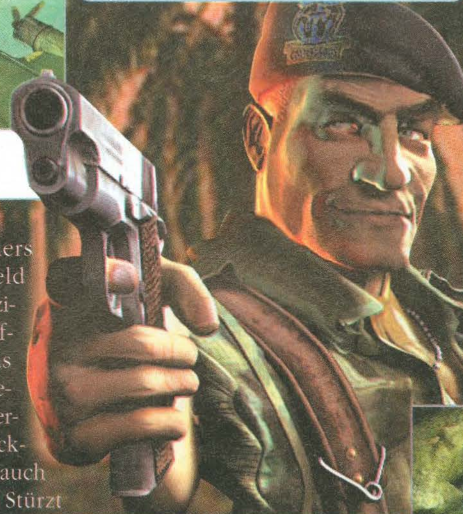
Habt Ihr Pläne bezüglich der Internet-Fähigkeiten des Dreamcast?

PYRO: Nichts, was ich zum jetzigen Zeitpunkt bestätigen könnte.



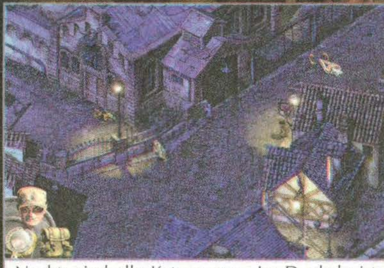
Könnt Ihr uns mehr über die neuen Charaktere Natascha, den Dieb und Whiskey sagen?

PYRO: Der Dieb Lupin ist ein ehemaliger Bankräuber, Natascha im Waffen-Gebrauch geübt. Bullterrier Whiskey ist vielseitig einsetzbar, lasst Euch überraschen.



Sichtbereich eines Gegners wird durch ein blaues Feld signalisiert. Erblickt ein Nazi-Scherge Eure Recken, eröffnet er je nach Situation das Feuer oder ruft seine Kameraden zur Verstärkung. Allerdings könnt Ihr die Entdeckung eines Team-Mitglieds auch zu Eurem Vorteil nutzen: Stürzt Euch der alarmierte Feind hinterher, flüchtet Ihr hinter das nächste Haus, wo der Rest Eurer Mannschaft bereits mit gezückter Pistole wartet. Je nach Landschaft ist aber nicht immer Sichtkontakt nötig, um den Gegner auf Euch aufmerksam zu machen. In den Weiten der Arktis, hinterlasst Ihr z.B. verräterische Fußspuren im Schnee. Manchmal setzt Ihr auch auf Brachialgewalt: Kapert Ihr einen Panzer, schwingt sich der Fahrer ans Steuer. Ein zweites Mitglied kontrolliert die Kanone und zerbombt gegnerische Stellungen und Fahrzeuge. Wie Ihr eine Mission angeht, bleibt Euch überlassen, zur Lösung gibt es unterschiedliche Wege.

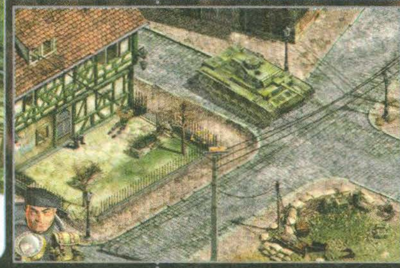
Selbst Pazifisten dürften an "Commandos 2" Gefallen finden, ist es doch möglich, alle Missionen ohne Töten eines Feindes durchzuführen. Dank hochauflösender Optik und innovativem Spielprinzip steht Konsolen-Fans ein sicherer Hit ins Haus. Die Bilder stammen von der PS2-Fassung. cg



Nachts sind alle Katzen grau: Im Dunkeln ist die Sichtweite des Feinds stark eingeschränkt. Tretet nur nicht in den Laternenschein!







Bei Tauchgängen im Pazifik wird der Marine von Haien angegriffen. Rechts: Der Green Beret hangelt sich lautlos über die Straße.



DER GREEN BERET
Der Mann fürs Grobe. Ob als Schwimmer oder Messerstecher – der Green Beret ist ein Überlebenskünstler. Als wahrer Klettermeister ist ihm keine Mauer zu hoch, keine Seilhangelei zu anstrengend. Um Verfolgern zu entkommen, kann er sich im Boden einbuddeln.



DER SPION
Unauffälligkeit ist Trumpf. Der unscheinbare Agent liebt Verkleidungen, vor allem die seiner Feinde. Da er fließend zahlreiche Sprachen spricht, kann er dem Gegner geheime Infos entlocken. Dank seiner Giftspritze hat er sich den Ruf des eiskalten Killers eingehandelt.



DER SPRENGMEISTER
Der Pyromane der Commandos. Seine selbstgebastelten Bomben jagen mit Fern- oder Zeitzünder Panzer wie Häuser in die Luft. Mittlerweile kann der Sprengmeister auch mit dem Schlauchboot umgehen, um den vielbeschäftigten Marine zu entlasten.



DER MARINE
Als geborene Wasserratte liebt der Marine das Nass. Ein Schlauchboot trägt er immer mit sich herum, seit dem ersten "Commandos" hat er sich zum Tiefseetaucher ausbilden lassen. Hungrige Haie und feindliche Froschmänner bekommen seine lautlose Harpune zu spüren.



HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	PS2, Dreamcast
BRD-RELEASE	2001

Commandos 2!

In Echtzeit gegen die Achsenmächte: Taktisches Weltkriegsspektakel mit hochauflösender Optik und abwechslungsreichen Missionen.






Im Piraten-Hauptquartier: Vyses Vater ist der Chef der rauen Bande, im Laden kriegt er aber keinen Rabbatt.

Freibeuter der Lüfte

Während sich die meisten Rollenspiele im wahrsten Sinne bodenständig geben, erkundet Ihr in Segas "Skies of Arcadia" die unendlichen Weiten des Himmels.


Oberwelt mal anders: Mit dem Flugschiff reist Ihr von Stadt zu Dungeon, die genretypischen Zufallskämpfe bleiben Euch allerdings nicht erspart.





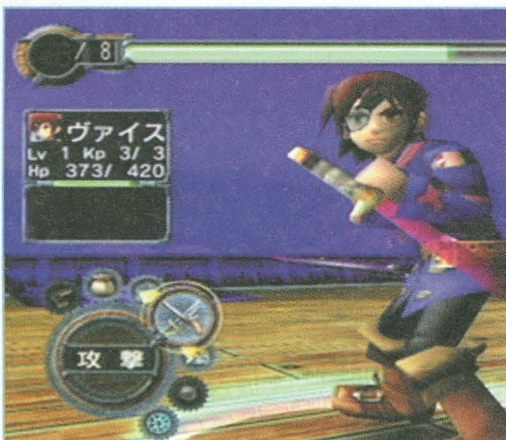
Fina – Vyse befreit Fina aus einem Valuan-Kreuzer. Ein mysteriöses Geheimnis umgibt das junge Mädchen...



Für die Einwohner des Fantasy-Reiches Arcadia wurde einer der ältesten Menschheitsträume Wirklichkeit. Auf der Suche nach neuen Lebensräumen starteten ihre Vorfahren vor Urzeiten in den unbekannten Luftraum – mit Erfolg: Heute sind große Teile des Himmels besiedelt, die Arcadianer leben auf frei schwebenden Inseln weit über der Planetenoberfläche. Mit gigantischen Segelschiffen reisen die Menschen von Stadt zu Stadt, Händler transportieren Ihre Güter ebenfalls auf dem Luftweg. Was unterhalb der dichten Wolkendecke liegt, ist in Arcadia längst vergessen. Nur die Mutigsten wagten sich hinab, mussten aber unmittelbar umkehren: Der zu hohe Luftdruck macht dem Himmelsvolk das Atmen in der Tiefe unmöglich.

Doch auch in den zivilisierten Gegenden lauern Gefahren, denn die Handelswege Arcadias werden regelmäßig von zwei konkurrierenden Piratenbanden heimgesucht. Die grausamen 'Black Sky Pirates' sind eine Meute geldgieriger Halunken. Unter dem Kommando des erbarmungslosen Kapitän Bartar rauben die blutrünstigen Schurken jedes Schiff aus, das ihnen vor den Bug fliegt – vom Passagierkreuzer bis zur abgetakelten Fregatte. Ganz anders die 'Blue Rogues': In klassischer Robin-Hood-Tradition bestehlen die Mannen von Kapitän Dyne nur die Gutbetuchten, um anschließend die Beute unter den Bedürftigen zu verteilen. Beide Banden





Kampfbereit: Im ringförmigen Menü wählt Ihr eine Aktion. Vom Schwerthieb bis zur gegnerischen Magie-Attacke sind alle Manöver hübsch in Szene gesetzt.



Kaufen oder nicht Kaufen?

MIT "SKIES OF ARCADIA" führt Sega eine neue Dimension von Kunden-Service ein. Japanische Zocker können für 1000 Yen (ca. 20 Mark) zwar die Vollversion eines Titels erwerben, allerdings sind nur 10 - 15 Prozent spielbar. Wer auf den Geschmack gekommen ist und das vollständige Abenteuer erleben möchte, kann sich online bei Sega den Rest des Spiels freischalten lassen. Leser des japanischen Spielemagazins Famitsu kamen als Erste in den Genuss der Try-before-you-buy-Aktion: In einer der letzten Ausgaben waren beide "Arcadia"-GDs beigelegt.



In der rasant geschnittenen Einleitung werdet Ihr Zeuge, wie Vyse und Aika die entführte Fina befreien.



Magischer Moment: Selbst der Einsatz eines Heiltranks wird durch eine kurze Zwischensequenz visualisiert. Der Blickwinkel wird vom Spiel jedesmal neu bestimmt.







Spektakulär: Die wuchtigen Spezial-Attacken laufen in beeindruckenden Cut-Scenes ab. Am oberen Bildrand seht Ihr das Party-Punkte-Barometer.

haben jedoch einen gemeinsamen Feind: Die übermächtige Kriegsflotte des Imperiums von Valuan.

"Skies of Arcadia" erzählt die Geschichte des jungen Freibeuters Vyse Dyne, Sohn des 'Blue Rogues'-Kommandanten, der zusammen mit seiner Sandkasten-Freundin Aika und der mysteriösen Fina auf Vaters Schiff zur großen Abenteuerfahrt aufbricht.

Der Spielablauf von "Skies of Arcadia" ist in klassischer Rollenspiel-Tradition gehalten: Per Luftschiff erforscht Ihr die Weiten Arcadias, prügelt Euch in Dungeons mit übellaunigen Monstern herum und quetscht Stadtbewohner nach geheimen Informationen aus. Die eigenwillige Oberwelt ist da schon ungewöhnlicher. Während Ihr bei Konkurrenz-Abenteuern meist eine feste Welt bereist und nur selten in höhere Sphären verdringt, stellen Flugschiffe in Arcadia das Hauptfortbewegungsmittel dar. Aus einer 3D-Ansicht steuert Ihr die Barkasse elegant durch Wolkenfelder und Gesteinsformationen. Denn nicht nur in muffigen Kerkern lauern Feinde: Stoßt Ihr bei einem Flug auf eine Monstertruppe, wird in eine spezielle Kampfarena umgeschaltet. Die Schlägereien laufen rundenbasiert ab: Neben genretypischen Aktionen wie Schwertangriff oder Verteidigung besitzt jeder Recke eine Handvoll Spezial-Manöver. Diese Sondereinsätze verbrauchen eine bestimmte Zahl Angriffspunkte, auf deren Pool Eure gesamte Party zugreift. Aufgefüllt werden die Zähler durch gegnerische Treffer und das Aussetzen eines Charakters. Hieraus ergeben sich erstaunlich taktische Kämpfe: Während z.B. Vyse einen dicken Obermotz mit seinem mächtigen Klingenwirbel beharkt, hält sich Aika bewusst zurück, um das gemeinsame Punktebarometer flotter ansteigen zu lassen. Neben Kämpfen Mann-gegen-Mann stehen an ausgewählten Stellen auch Gefechte mit feindlichen Piratenschiffen oder der valuanischen Flotte an. In schönster Errol-Flynn-Manier befehlt Ihr Euren Besatzungsmitgliedern, die mächtigen Kanonen abzufeuern oder das Schiff zu verteidigen. Die Möglichkeit, mit dem Boot seitlich oder frontal anzugreifen, bringt zusätzlichen Tiefgang in die Luftschlacht. Nach Euren Raubzügen kauft Ihr mit dem erbeuteten Gold stärkere Bewaffnung oder heuert fähige Matrosen an.

Technisch macht "Skies of Arcadia" mit ruckelfreier und detaillierter Polygon-Optik dem Dreamcast alle Ehre. Auf der spielerischen Seite erfreuen besonders die charmant ausgearbeiteten Charaktere und die ungewöhnliche Piratengeschichte. Auf Sprachausgabe oder Renderfilme müsst Ihr zwar verzichten, das flexible Mienenspiel aller Figuren und die brillant geschnittenen Echtzeit-Zwischensequenzen machen diese 'Schwächen' aber mehr als wett. Freut Euch auf das zweite Dreamcast-Rollenspiel-Highlight nach "Grandia 2". *cg*





Betritt Vyse ein Gebäude werden die Wände stufenlos ausgeblendet. Im Inneren eines Hauses ist die Kamera festgelegt, außerhalb frei drehbar.





Garantiert in Echtzeit: Der malerische Sonnenuntergang taucht die Umgebung in realistisches Licht. Unten: Ein toller Lens-Flare-Effekt.

Aika アイカ — Die weibliche Hauptfigur ist Vyses beste Freundin. Im Kampf setzt sie auf einen messerscharfen Boomerang.

Vyse ヴァイス — Hauptcharakter Vyse will wie sein Vater ein berühmter Pirat werden. Im Schwertkampf ist er schon jetzt ein Profi.

HERSTELLER
Sega
SYSTEM
Dreamcast
D-RELEASE
2001

Skies of Arcadia!

...und ´ne Buddel voll Rum: Episches Rollenspiel im Piraten-Milieu. Dank Orchester-Sound und Edel-Optik ein audiovisueller Genuss.



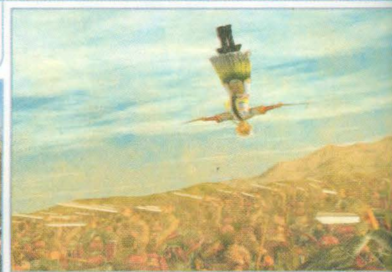


An der ausgefeilten Mimik könnt Ihr den Gemütszustand Euer Helden ablesen, kurze Audio-Samples wie Seufzer und Jauchzer unterstützen die Stimmung.



Twister im Mittelalter: Magiebegabte Offiziere beschwören bei "Kessen 2" verheerende Naturkatastrophen herauf.





Noch mehr Einheiten: In "Kessen 2" versammeln sich bis zu 500 individuell animierte Soldaten auf einem Bildschirm.

Taktik total

„Kessen" war erst der Anfang: MAN!AC machte sich in Japan über die Zukunftspläne von Koei kundig.

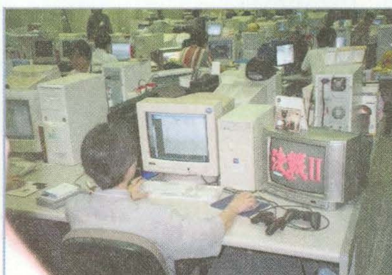


Einer gegen 1000: "Dynasty Warriors 2" bietet eines der umfangreichsten Third-Person-Gemetzel der Videospielgeschichte.

Über 20 Jahre gibt es den japanischen Hersteller bereits, doch umfassender Erfolg scheint den Strategie-Experten von Koei erst im neuen Millenium beschieden. Denn mit dem filmreifen Historienepos "Kessen" für Sonys PS2 gelang der große Wurf: Knapp ein halbe Million Mal verkaufte sich das erste Konsolen-Spiel auf DVD in Nippon. Doch auch andere Titel spülten in der jüngeren Vergangenheit Geld in Koeis Kassen: Das 3D-Gemetzel "Dynasty Warriors 2" brachte es bereits auf 330.000 verkaufte Einheiten, selbst das mit geringem Aufwand produzierte Brettspiel "Mahjong Tournament" wurde 80.000 Mal abgesetzt. Kein Wunder also, dass der Nettogewinn, der Ende der Neunziger zwischen einer und eineinhalb Milliarden Yen stagnierte, im Finanzjahr 2000 auf ganze vier Milliarden Yen (etwa 79 Millionen Mark) anstieg . Doch die 500 Leute rund um Boss Kou Shibusawa sowie dessen Frau und Vize Keiko Erikawa ruhen sich nicht auf ihren Lorbeeren aus. Neben der Errichtung eines luxuriösen Hauptquartiers in Tokios Vorstadt Yokohama wird das Geld massiv in die Zukunft investiert. So arbeitet gerade ein 50-köpfiges Team an "Kessen 2"; eine exklusive Demonstration des Strategie-Schwergewichts bewies uns, dass Koei die PS2 im Griff hat: Bis zu 500 individuell agierende Soldaten zeichnen ein atemberaubendes Schlachtengemälde, Katapulte schleudern todbringende Felsbrocken in die Formationen, magiebegabte Anführer beschwören gewaltige Gewitter und Wirbelstürme herauf, die das Schlachtfeld verwüsten.

Ab Frühjahr 2001 wird also die Geschichte des japanischen Mittelalters neu geschrieben, und ab 2002 die von Koeis Konsolensoftware. Dann nämlich sind alle neuen PS2-Titel netzwerkfähig und stehen für weltweite Mehrspieler-Scharmützel zur Verfügung. Den Anfang macht ein weiterer Teil der Dauer-Strategieserie "Nobunaga's Ambition", der bis zu acht Spieler unterstützt. Später kommen "Kessen 3" und ein neues "Romance of the three Kingdoms" hinzu. Dass auch PAL-Zocker in den Genuss dieser Produkte kommen, ist dank Koeis neuem Distributor Midas gar nicht mal unwahrscheinlich. Doch was können Besitzer anderer Plattformen als der PS2 in der näheren Zukunft von Koei erwarten? Der Dreamcast wird wohl mit den bereits erschienenen Titeln wie "Romance of the three Kingdoms 7" auskommen müssen, auch Xbox oder Gamecube scheinen nicht auf Koeis Prioritätenliste zu stehen. "Wir wissen nicht viel über Lizenzmodell und Marktchancen dieser Konsolen, also warten wir erstmal ab", so Keiko Erikawa. Steht Ihr auf gleichermaßen fordernde wie atmosphärische Strategietitel, kommt Ihr in Zukunft wohl nicht um PS2 (oder PC) herum. *sf*





Im Hinterhof des Koei-Hauptquartiers befindet sich ein Mosaik des Firmenmaskottchens. Oben seht Ihr die "Kessen 2"-Abteilung.



Der Lebenslauf von Koei



Firmengründer und Produzent unzähliger Spiele: Koei-Chef Kou Shibusawa.

1978 Gründung von Koei als PC-HÄNDLER und ENTWICKLER von ANWENDER-SOFTWARE

1983 Start der Strategieserie „NOBUNAGA'S AMBITION" (PC-8001)



"Teitoku no Ketudan" war einer von vielen Titeln für Japan-Rechner wie PC-98.

1985 Start der Strategieserie "ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS" (PC)

1988 Gründung der Koei-US-Filiale, ERSTE NES-SPIELE





"Bandit Kings" auf NES

1990 Publishing-Abkommen für Europa mit Infogrames ERSTE SNES-SPIELE



Taktik-Romanze in 16-Bit

Gründung einer chinesischen Tochter in Peking

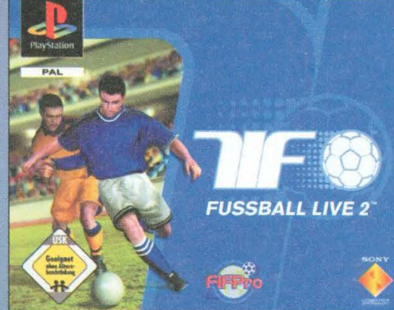
1995 Spiele für Saturn und Playstation UNTERSTÜTZUNG DES N64

1999 "Kessen" ist das erste PS2-SPIEL AUF DVD

2000 Massive Verkaufserfolge mit "KESSEN" und "DYNASTY WARRIORS 2"



"Kessen" ließ die Kasse klingeln



DIE PILLE FÜR DEN MANN.

Das sicherste Verhütungsmittel der Welt ist rund, aus Leder und wird deinen Hormonhaushalt ordentlich durcheinander bringen: Fußball Live 2 ist da. Der ultimative Kick für jeden Ballverrückten, mit den besten Teams, Ligen und Turnieren der Welt. Jetzt mit vielen verbesserten Features und authentisch-historischen Mannschaften aus den 50er, 60er und 70er Jahren. Sei dein eigener Fußballgott und schenk deiner Freundin ein Kino-Abo.

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)
www.DE.scee.com

TBWA FRANKFURT



IT´S NOT A GAME



Schlappohrs Rückkehr





Träume sind Schäume? Nicht bei "Klonoa 2: Lunateas Veil"! In Namcos zweitem Jump'n'Run rund um den knuddeligen Titelhelden stürzt Ihr Euch ins hüpflastige Nachtleben.



Flying high again: Per Kanone schießt Ihr Klonoa in luftige Höhen, gelungene Kameraschwenks sorgen für spektakuläre Aussichten.



***Klonoa:** Der knuffige Titelheld kann sich dank seiner enormen Schlappohren nach Sprüngen kurzzeitig in der Luft halten.*

Mehr als zwei Jahre sind vergangen, seit sich Prügel- und Rennspezialist Namco mit "Klonoa – Door to Phantomile" (siehe Kasten) erfolgreich im Jump'n'Run-Genre betätigte. Höchste Zeit also für einen zweiten Teil des knuffigen Hüpfspektakels – exklusiv auf der PS2. Wie beim Vorgänger ist die Story von "Klonoa 2: Lunatea´s Veil" in einer geheimnisvollen Traumwelt angesiedelt. Inmitten eines stürmischen Gewitters wird Klonoa an den Strand des Fantasiereichs Lunatea gespült und von der jungen Priesterschülerin Lolo aufgelesen. Lolo erzählt die Geschichte der vier legendären Glocken, deren harmonischer Einklang seit jeher für Frieden und Eintracht auf dem Kontinent sorgt. Doch die fröhlichen Tage scheinen passé: Offenbar aus dem Nichts erschienen, ertönt neuerdings eine dunkle fünfte Glocke, deren Missklang das harmonische Gleichgewicht Lunateas empfindlich stört. Lolo glaubt in Klonoa den legendären Helden alter Prophezeihungen gefunden zu haben. Dem verdutzten Langohr bleibt also nichts weiter übrig, als sich aufzumachen und das Geheimnis um die disharmonische Bedrohung zu lüften.

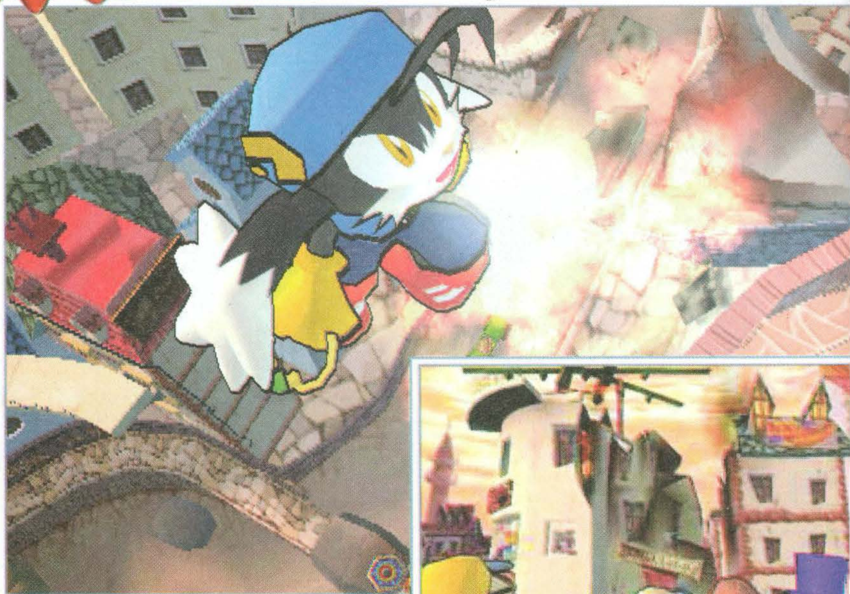
Geändert hat sich am Spielablauf wenig. Erneut verbindet Namco zeitgemäße Polygonoptik mit traditioneller Jump-'n'Run-Kost in der zweiten Dimension. In der Praxis bedeutet das, dass zwar alle Level räumlich gestaltet sind, Klonoa aber nicht die Bewegungsfreiheit seiner Kollegen Mario oder Spyro genießt. Meist rennt und hüpft Euer Held auf vorgegebenen Pfaden von links nach rechts. Doch dient die dritte Dimension nicht ausschließlich optischen Zwecken: An einer Stelle schlittert Euer Held zum Beispiel auf einer horizontal scrollenden Eisbahn und weicht reaktionsschnell Hindernissen aus. Plötzlich rast Klonoa in eine gewundene Röhre. Nach einer schwindelerregenden Tunnelrennerei schießt er



***Popka:** Lolos Assistent und bester Freund erinnert an ein Kuscheltier. Seine genaue Rolle ist noch unklar.*



Sonic lässt grüßen: Auch Klonoa flitzt beizeiten mit Höchstgeschwindigkeit durch die Level – dank einfacher Steuerung habt Ihr stets volle Kontrolle.



Die aus "Jet Set Radio" bekannte 'Cell Shade'-Technik sorgt auch bei "Klonoa 2" für den typischen Comic-Look

Vergessener Held

ALS DAS PUTZIGE LANGOHR 1998 in "Klonoa - Door to Phantomile" seine ersten Traumabenteuer erlebte, klatschte die Fachpresse zwar Beifall (MAN!AC vergab 87% Spielspaß in Ausgabe 7/98), der kommerzielle Erfolg blieb aber aus. Grund hierfür war wohl die starke Jump´n´Run-Konkurrenz (bestehend aus "Crash Bandicoot", "Pandemonium" & Co), aber auch der der geringe Umfang tat sein übriges. Selbst durchschnittlich begabte Zocker hatten die zwölf Level nach drei Stunden durchgespielt.



Im ersten Teil trat Klonoa gegen den finsteren Bösewicht Ghadius an. Trotz rotierender Polygon-Landschaft wart Ihr auch damals auf vorgegebene Hüpfpfade festgelegt.





Night and Day: Ob Tag oder Nacht – je nach Uhrzeit erstrahlen die Welten in unterschiedlichem Licht.

wieder ins Freie, die Kamera schwingt hinter ihn, und die Raserei geht in Iso-Perspektive in die nächste Runde.
Entsprechend der eingeschränkten Bewegungsfreiheit ist die Steuerung angenehm einfach gehalten: Per Knopfdruck vollführt Klonoa stattliche Sprünge, eine zweite Taste ist für den Gebrauch des aus dem Vorgänger bekannten Windrings bestimmt. Hiermit blast Ihr die knuddeligen Gegner zu kugelrunden Ballons auf. Im vollgepumpten Zustand absolut wehrlos, schnappt Ihr Euch anschließend den Bösewicht und schleudert ihn seinen heranstürmenden Kollegen entgegen. Auch als Trampolin könnt Ihr die aufgeblasenen Schurken missbrauchen: Ein beherzter Hüpfer auf den Bauch des Opfers verschafft Klonoa doppelte Sprungkraft, mit der Ihr zuvor unerreichbar hohe Plattformen mühelos bezwingt. Hauptkritik beim Vorgänger war der geringe Umfang. "Klonoa 2: Lunatea's Veil" verspricht mit 24 Levels doppelt so komplex zu werden. In die jeweiligen Abschnitte startet Ihr von einer Weltkarte aus. Dabei ist es auch möglich, in bereits absovierte Level zurückzukehren, um in aller Ruhe nach übersehenen Geheimnissen Ausschau zu halten.
"Klonoa 2" hat ohne Zweifel echte Hitqualitäten: Vor allem die beeindruckenden Kamerafahrten und das originelle Cartoon-Design versprechen einen würdigen Nachfolger. PS2-Besitzer mit Jump´n´Run-Ambitionen sollten Namcos Hüpfspektakel auf jeden Fall vormerken – zumal der Spielekatalog der Sony-Konsole bisher kaum Genre-Alternativen bietet. *cg*



Lolo: *Die angehende Priesterin findet Klonoa am Strand und steht ihm während seines Abenteuers mit Rat und Tat zur Seite.*

Klonoa 2 - LUNATEAS VEIL !

HERSTELLER	Namco
SYSTEM	PS2
D-RELEASE	nicht bekannt

Knuddelig süß und traumhaft schön: Flottes Jump´n´Run im aufwändigen Polygongewand – dank eingängiger Steuerung ideal für Einsteiger.





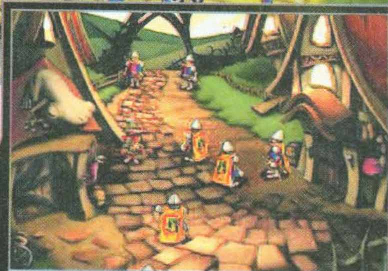


Aufpusten, packen, wegschmeißen: Dank Windring könnt Ihr die Knuddelmonster als Wurfgeschoss oder Trampolin missbrauchen.

Die glorreichen Sieben



In den rundenbasierten Kämpfen ist strategisches Geschick gefragt. Je nach Feld-Position sind Frontal- oder Diagonalangriffe möglich.



Die liebevoll gezeichneten Hintergründe erinnern stilistisch an "Legend of Mana"

Dass sich Namco auch in traditionellen Fantasy-Welten wohlfühlt, bewiesen die Japaner (zumindest den US-Zockern) auf der Playstation zuletzt mit "Tales of Destiny". Mit dem aktuellen Rollenspiel "Seven – The Cavalry of Malmorth" wird nun die PS2 bedient. Der Name bezieht sich auf sieben legendäre Helden, die einst das Königreich Almesera aus der grausamen Umklammerung einer blutgierigen Dämonenschar befreite. Inzwischen sind tausend Jahre vergangen, und der Friede wird erneut durch die Horden der Finsternis bedroht. Neue Helden braucht das Land und so macht sich der Hauptcharakter in Begleitung sechs weiterer Krieger auf die Suche nach den verschollenen sieben magischen Waffen, mit denen bereits vor tausend Jahren der Sieg errungen wurde.



Ausgangspunkt der Nachforschungen ist das Städtchen Lace Morse. Nach dem obligatorischen Einkaufsbummel im Magie- und Waffenladen zieht Ihr hinaus in die wilden Weiten Almeseras.
Bei den Kämpfen steht der taktische Aspekt im Vordergrund. Auf einem 3x4 Quadrate großen Schlachtfeld sind Eure Helden auf drei Reihen verteilt. Während sich die stärksten Krieger an vorderster Front hautnah mit den Monstern herumschlagen, werden sie von den Recken in Reihe 2 durch den Einsatz mächtiger Magie unterstützt. In der hintersten Linie können sich angeschlagene Party-Mitglieder in aller Ruhe von ihren Verwundungen erholen. Der Schlagabtausch läuft rundenbasiert: Vor jeder Angriffswelle könnt Ihr entscheiden, ob Ihr in der bisherigen Formation weiterkämpft oder die Positionen der Reihen ändert, um abgekämpfte Frontkrieger gegen frische Recken auszutauschen.
Über eine mögliche PAL-Umsetzung ist noch nichts bekannt. *cg*

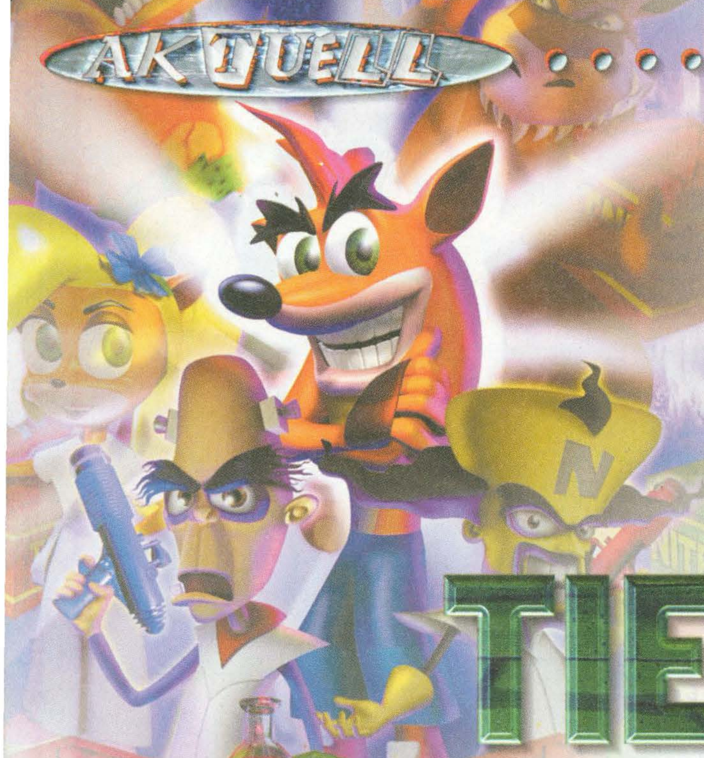


Auf dem Mini-Schlachtfeld am linken Bildrand habt Ihr die Trefferpunkte von Freund und Feind im Blick

Seven - THE CAVALRY OF MALMORTH !

HERSTELLER	Namco
SYSTEM	PS2
D-RELEASE	nicht bekannt

Sieben Helden sollt Ihr sein: Mystisches Rollenspiel mit strategischem Kampfsystem und zauberhaften Render-Hintergründen.





Operation Wüstensturm: In schnuckligen Mini-Panzern sprengt Ihr Euch gegenseitig in die virtuellen Jagdgründe. Hubschrauber sorgen dabei für explosiven Nachschub.

TIERISCHER SPIELPLATZ

Dringt Ihr in höhere Level vor, wird aus der simplen Ballschubserei ein hektischer Reaktionstest. Fiese Extras wie Magneten sorgen für Stimmung.



Beim Gleiterrennen dürft Ihr die Konkurrenten vom Kurs stoßen oder mit Raketen beschießen

Sonys Beutelratte ist wieder da und sorgt prompt für explosive Mehrspieler-Duelle auf der Playstation.

Nach drei Jump'n'Run-Abenteuern und der Hauptrolle in einem Fun-Racer tritt Sonys inoffizielles Maskottchen Crash Bandicoot in die Fußstapfen von Nintendo-Rivale Mario. In mehr als zwei Dutzend Mini-Spielen buhlen Crash sowie sieben weitere Charaktere (z.B. Coco und Neo Cortex) um wertvolle Trophäen. Dabei verzichtete der englische Entwickler Eurocom (u.a. "Ruff&Tumble") auf die 'Brettspielaufmachung' eines "Mario Party" – mit Eurem Helden geht es ohne Umschweife in ein Levelmenü mit mehreren Warptoren. Hinter jeder Beamstation wartet eine bildschirmgroße 3D-Arena, in der Ihr Euch gegen drei menschliche bzw. CPU-Konkurrenten behaupten müsst: So sitzt Ihr am ersten Schauplatz in einer Art Auto-Scooter und verteidigt Eure Basis gegen heranrollende Metallkugeln – "Pong" lässt grüßen. Jeder Spieler verfügt über ein festgelegtes Kontingent an Treffern: Fangt Ihr Euch ein Tor ein, reduziert sich dieser Vorrat; ist er erschöpft, heißt es 'Game Over'. Siegt Ihr dagegen dreimal, erhaltet Ihr einen Pokal als Belohnung. Schafft Ihr dieses Kunststück in allen vier Arenen, dürft Ihr gegen einen gewieften Boss antreten. Könnt Ihr Euch auch gegen diesen behaupten, öffnet sich der Durchgang in den nächsten Level mit abgewandelten Versionen der Spielchen plus Extra-Schauplatz.

Auf diese Weise schaltet Ihr insgesamt sieben unterschiedliche Varianten frei: Neben dem "Pong"-Verschnitt erwartet Euch u.a eine Mischung aus den Klassikern "Q-Bert" und "Amidar", in dem Ihr innerhalb eines Zeitlimits Quadrate einfärbt. In einer anderen Herausforderung sitzt Euer Held in einem Panzer und ballert mit Granaten und Minen auf die Feinde – da werden Erinnerungen an "Bomberman" wach.

Obwohl oder gerade weil sich die Entwickler an altbackenen Multiplayer-Titeln orientierten, ist "Crash Bash" ein spaßiger Zeitvertreib: Vor allem die hübsch animierten Charaktere, die liebevoll gestalteten, zoomenden 3D-Arenen und die abwechslungsreichen Aufgaben gefallen. Allerdings hatte unsere Vorversion noch mit einigen Slowdowns zu kämpfen, die den Spielfluss deutlich hemmten. *os*

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
D-RELEASE	4. Quartal

Crash Bash

Sammelsurium von spaßigen Mini-Spielen: Alleine auf Dauer etwas dröge, im Multiplayer-Modus dagegen ein reinrassiger Party-Knüller.



Der Level-Boss 'Bearminator' lässt sich nur mit gezielten Raketentreffern erledigen







In dem kreisförmigen Level-Menü (rechts oben) wählt Ihr z.B. das Quadratefärben oder die Kistenschlacht (rechts).

Klare Verhältnisse

Tokyo Game Show 2000 Autumn

Auf der Frühjahrsmesse trumpfte Sega noch mächtig auf, nun ist der japanische Spielemarkt in fester Sony-Hand.

Zum zweiten Mal im Jahr 2000 lockte die wichtigste Spielemesse der Welt Tausende von Fachbesuchern und Konsolen-Freaks in die japanische Hauptstadt. Doch wie schon auf der Londoner Spiele-Show ECTS fehlten auch bei der Herbstausgabe der Tokyo Game Show wichtige Hersteller: Sega, SNK und Square verzichteten auf die Darbietung ihrer Weihnachts-Palette und daher darbten nicht nur "Final Fantasy"-Fans, sondern auch Dreamcast- und Neo-Geo-Pocket-Anhänger.


Mit "Guilty Gear X" beteiligt sich Sammy an der 2D-Beat'em-Up-Schwemme auf dem Dreamcast

So kam es auch, dass gerade mal ein rundes Dutzend Titel für Segas 128-Bitter einer Übermacht an Playstation- und PS2-Spielen gegenüberstand. Zudem fand sich unter der Handvoll GD-ROMs beinahe nur Altbekanntes wie Konamis **Silent Scope** oder Midways **Ready to Rumble 2**, allein die beiden 2D-Prügler **Project Justice** (der Nachfolger zu Capcoms "Rival Schools") und **Guilty Gear X** wurden zum ersten Mal einer breiteren Öffentlichkeit vorgeführt. Auch Microsoft trat (zum wohl letzten Mal) mit einem winzigen Stand in Erscheinung – außer ein paar Xbox-Aufklebern war an der Gates-Bude nichts zu holen oder zu sehen.


Die Comic-Action "Sky Gunner" war eine der wenigen PS2-Überraschungen



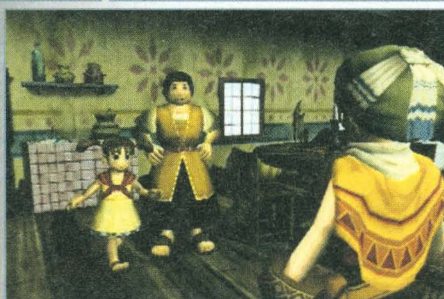

Konami war mit etlichen PS2-Titeln auf der Messe vertreten. Oben seht Ihr das Strategiespiel "Ring of Red".

Online in der U-Bahn

WER GLAUBT, die Japaner würden sich während der Fahrt in öffentlichen Verkehrsmitteln mit Gameboy oder Wonderswan die Zeit vertreiben, irrt gewaltig. Die Inselbewohner sind Handy-verrückt wie kein zweites Volk auf Erden – über 60 Millionen Mobiltelefone sprechen eine deutliche Sprache. Doch mit den Handys wird in der U-Bahn nur in den selteneren Fällen kommuniziert, die meisten Nutzer spielen unentwegt auf den, im Vergleich zu deutschen Geräten großen LC-Displays ihrer Telefone. Die Manie hat auch einen Namen: i-Mode. Das Web-Browser-System des japanischen Telekommunikationsriesen NTT DoCoMo wird bereits von 11,5 Millionen Menschen genutzt, etliche Software-Größen wie Namco, Hudson, Enix oder Bandai unterstützen diesen Standard und stellen Dutzende Titel zum Online-Spiel bereit. So waren 4,2 Prozent der auf der Game Show vorgestellten Produkte i-Mode-Software, darunter diverse Mahjong- und Shogi-Simulationen, Sport-, Rollen- und Puzzlespiele. Zwar wird bei den i-Mode-Titeln nicht direkt gegen andere Handy-Zocker angetreten, Highscore-Listen auf den Servern der Spielefirmen sorgen aber für die entsprechende Motivation.


Die Zukunft des Videospiels? Online-Daddeleien im i-Mode-Format sind in Japan der große Renner.


"Dark Cloud" entwickelt sich langsam zum PS2-Action-Adventure-Hammer: Neben Kampf und Kommunikation wird auch eine Dorfbau-Simulation geboten.



An PS2-Peripherie herrscht kein Mangel. Oben seht Ihr ein Gestell für die Sony-Konsole.

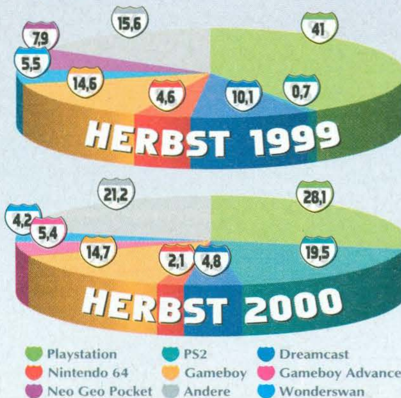
Sonys Schlankheitskur

Der Playstation-Hersteller präsentierte sich wie gewohnt mit einem der größten Stände, der allerdings kaum mit dem bombastischen Auftritt der Herbst-Show 1999 zu vergleichen war. Konnte man vor einem Jahr noch allerhand Interesse durch eine große Palette an Playstation-Titeln und den bevorstehenden Start der PS2 verzeichnen, musste Sony dieses Jahr kleinere Brötchen backen. Eine neue, spielbare Version von **Gran Turismo 3** (bislang als "Gran Turismo 2000" bekannt) stand im Mittelpunkt des Auftritts; die heiß ersehnte PS2-Version des Tourenwagen-Bestsellers überzeugte durch hervorragende Handhabung und Fahrzeugoptik, dürftige Bitmaps und Texturen abseits der Strecke enttäuschten dagegen weiterhin. Farbenfroher zeigte sich das Fantasy-Abenteuer **Dark Cloud**. Im "Zelda"-Stil durchwandert Ihr große, zauberhaft inszenierte und mit vielen Details ausgestattete Welten – dringend vormerken! Mit dem PS2-Titel **Sky Gunner** zeigte Sony ein einziges neues Projekt: In der Mixtur aus japanischer Knuddeloptik und antiker Technowelt à la Jules Vernes ballert Ihr Euch an Bord wackliger Propellerdrachen durch die Lüfte und holt von kleinen Einmann-Fliegern bis zu riesengroßen Zeppelinen alles vom Himmel, was vor Eurer Nase fliegt.

Nach "Carrier" für den Dreamcast setzt Jaleco mit "Navy Force" auf martialische 3D-Action und PS2


Auch für die alte Playstation gibt's noch Futter: Irems Puzzlespiel "Kahton Kun".


Konami reanimiert auf der PS2 den beliebten Blauschopf "Goemon"




Konamis PS2-Mech-Action "Zone of Enders" durfte zum ersten Mal angespielt werden

Musik für Millionen

Bei den japanischen Drittherstellern ist und bleibt Konami Nummer 1. Auf deren Messestand nahm wie zu erwarten der nicht enden wollende Bemani-Kult den breitesten Raum ein. So komplettierte das zum Messetermin erschienene **Keyboardmania** das PS2-Orchester – neben der Dudelei an Gitarre und Drums darf nun auch in die Tasten gehauen werden. Playstation sowie Dreamcast werden mit neuen Mixes bekannter Titel versorgt und auch das N64 kommt mit **Dance Dance Revolution 64** schlussendlich zu musikalischen Ehren.

Bei der ersten öffentlichen Präsentation des PS2-Gruselschockers **Silent Hill 2** hielt sich Konami an die eine bewährte Methode: Gezeigt wurde nur ein kurzes, düster und blutig gehaltenes Video mit den beiden Hauptcharakteren Harry und Cybill. Im Gegensatz zu "Metal Gear Solid 2" handelte es sich dabei allerdings um eine reine FMV – echte Spielsequenzen waren nicht zu erspähen. Selbst das PS2-Joypad in die Hand nehmen durfte man beim Mechspektakel **Zone of Enders**, das mit flüssiger Optik, tollen Effekten und ausgereifter Steuerung Lust auf mehr macht. Ansonsten zeigte sich Konami sportlich: Neben der Multiplattform-Olympiade **International Track &**


Tanzen, diesmal nicht von Konami: Enix beteiligt sich am Kult mit "Dance Summit 2001" (PS2).





Bemani ohne Grenzen: Auf der neuen Sony-Konsole wird in die Tasten gehauen ("Keyboardmania", oben) sowie gleichzeitig gezupft und gedrumt.

Neuheiten auf der TGS

NAME	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	JAPAN-TERMIN
7 - The Cavalry of Malmorth	Namco	Rollenspiel	PS2	4. Quartal
Airborne Ranger	Ask	Flugsimulation	PS2	1. Quartal 2001
Beatmania 2 DX	Konami	Musikspiel	PS2	November
Blood - The last Vampire	Sony	nicht bekannt	PS2	nicht bekannt
Bomberman Land	Hudson	Mini-Spiele	PS	Dezember
Brave Sword	Sammy	Rollenspiel	PS	Oktober
Carrier: The next Mutation	Jaleco	Action-Adventure	PS2	4. Quartal
Castlevania	Konami	Jump'n'Run	GBA	nicht bekannt
Choroq HG	Takara	Rennspiel	PS2	Dezember
Dance Dance Revolution 64	Konami	Tanzspiel	N64	November
Dance Summit 2001	Enix	Tanzspiel	PS2	nicht bekannt
DDR Disney 's Rave	Konami	Tanzspiel	PS	November
Dream Audition	Jaleco	Musikspiel	PS2	4. Quartal
Dungeondice Monsters	Konami	Strategiespiel	GBA	nicht bekannt
ESPN NBA2Night	Konami	Sportspiel	PS2	Dezember
Gekisy Boy 2	Irem	Fotospiel	PS2	2001
Goemon	Konami	Actionspiel	PS2	nicht bekannt
Grappler Baki	Tomy	Wrestling	PS2	Oktober
Greatest Striker	Taito	Sportspiel	PS2	Dezember
G-Saviour	Sunrise	Mech-Action	PS2	erhältlich
Guilty Gear X	Sammy	Beat'em-Up	DC	Dezember
Guitar Freaks 3 & Drummania 2	Konami	Musikspiel	PS2	nicht bekannt
Hunter X	Konami	Rollenspiel	PS	Oktober
Ikuze! Onsentakkyu	Psikyo	Sportspiel	PS2	Dezember
J-Phoenix	Takara	Mech-Action	PS2	Januar 2001
Kahton Kun	Irem	Puzzlespiel	PS	erhältlich
Kessen 2	Koei	Strategie	PS2	4. Quartal
Keyboardmania	Konami	Musikspiel	PS2	erhältlich
Klonoa 2: Lunatea's Veil	Namco	3D-Jump'n'Run	PS2	2001
Megaman Legends	Capcom	Jump'n'Run	N64	nicht bekannt
Monopoly DX	Takara	Brettspiel	PS	Dezember
Monster Breed	Konami	Rollenspiel	GBA	nicht bekannt
Muscle Ranking Vol. 3	Konami	Sportspiel	PS	Dezember
National Hockey Night 2001	Konami	Sportspiel	PS2	4. Quartal
Navy Force	Jaleco	3D-Action	PS2	nicht bekannt
Panzer Front bis.	Enterbrain	Strategie	PS	Dezember
Pop'n'Music Disney Tunes	Konami	Musikspiel	PS	November
Power Shovel	Taito	Baggerspiel	PS	erhältlich
Project Justice	Capcom	Beat'em-Up	DC	4. Quartal
Rockman X5	Capcom	Jump'n'Run	PS	November
Shutokou Battle Zero	Genki	Rennspiel	PS2	4. Quartal
Silent Hill 2	Konami	Action-Adventure	PS2	2001
Sky Gunner	Sony	Action	PS2	nicht bekannt
Snowboard Heaven	Capcom	Sportspiel	PS2	November
Super Puzzle Bobble	Taito	Puzzle	PS2	erhältlich
Tales of Eternia	Namco	Rollenspiel	PS	November
Unison	Tecmo	Tanzspiel	PS2	November
Winback	Koei	3D-Action	PS2	nicht bekannt
Wizardry Empire	Taito	Rollenspiel	PS	Dezember
WTA Tour Tennis	Konami	Sportspiel	PS2	nicht bekannt

Spielgrafik oder nicht, das ist hier die Frage! "Silent Hill 2" wurde mit einem düsteren FMV präsentiert.

Field durften die Basketball-Simulation **NBA2Night** und der Eishockey-Titel **National Hockey Night 2001** auf der PS2 Probe gespielt werden. Wegen flackernder und kantiger Optik konnte das sportliche Doppelpack aber wenig beeindrucken. Vom angekündigten PS2-Sportspiel **WTA Tour Tennis** gab's außer einem Prospekt leider noch nichts zu sehen.

In der Sonderausgabe von "Dance Dance Revolution" lernen Disney-Charaktere das Tanzen (PS)

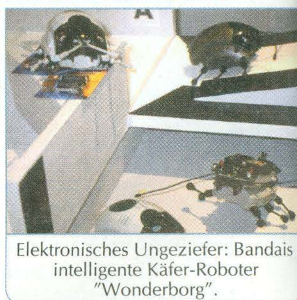
Mit im Sony-Boot

Namco verhielt sich recht zurückhaltend mit neuen Titeln oder Ankündigungen. Wichtigstes Augenmerk der Konsolenveteranen lag beim Playstation-Rollenspiel **Tales of Eternia**, das bereits im November in Japan erscheint, und der Arcade-Umsetzung **Moto GP**. Der optisch und spielerisch hervorragende Motorrad-Raser bewies,



was auf der neuen Sony-Konsole machbar ist. Das niedlich aussehende Rollenspiel **Seven** und der ultraschnelle 3D-Hüpfer **Klonoa 2** (siehe Seite 14) waren indes nur als Videosequenz vertreten.

Auch Capcom verhielt sich äußerst zurückhaltend mit Neuheiten, der meiste Platz war dem PS2-Titel **Onimusha** gewidmet. Das mittelalterliche Samurai-Gemetzel im "Resident Evil"-Stil nähert sich langsam der Fertigstellung und verspricht einen weiteren Meilenstein in Capcoms Action-Adventure-Palette. Zudem beteiligt sich der Hersteller nun auch am Trend-Wintersport-boom auf der PS2: Neben EAs **SSX** und Konamis **XGames Snowboarding** steht mit **Snowboard Heaven** die dritte Simulation rund um das hippe Schneevergnügen in den Startlöchern.



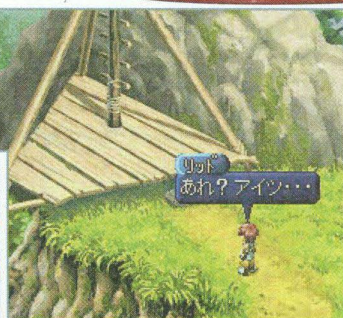
Elektronisches Ungeziefer: Bandais intelligente Käfer-Roboter "Wonderborg".

Auch die restlichen Hersteller von Heimkonsolensoftware konzentrierten sich auf Sonys 128-Bitter – allerdings nur selten mit qualitativ



Konamis "Dance Maniax"-Automat registriert Bewegungen über Lichtsensoren





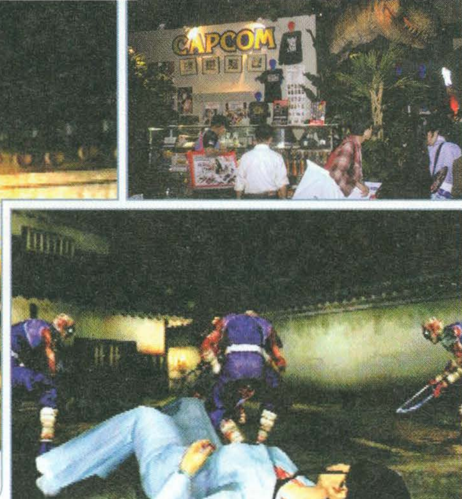
Namco setzt auf der Playstation mit "Tales of Eternia" nochmal auf klassisches Kulleraugen-Rollenspiel

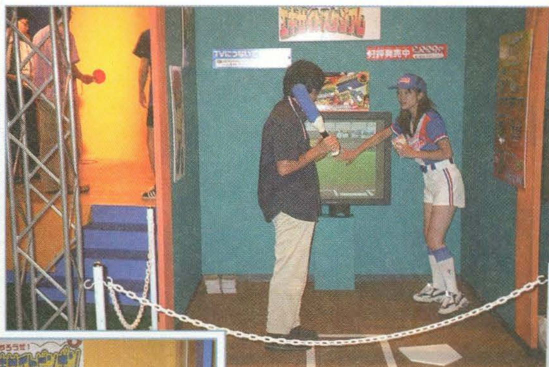


Mit der Automaten-Konvertierung "Moto GP" bringt Namco den Zweiradsport auf PS2



Mit "Onimusha" setzt Capcom ein weiteres Mal auf bluttriefendes Action-Abenteuer





'Stand-Alone'-Systeme wie "Baseball" oder "Ping-Pong" machen trotz übler Optik Spaß

hochwertigen oder gar innovativen Titeln. So setzt z.B. Genki seinen Straßenrowdy-Simulator **Tokyo Highway Battle** um. In **Shutokou Battle Zero** klemmt Ihr Euch wie gewohnt hinter das Steuer hochgezüchteter Karossen, um bei Nacht illegale Rennen auf den Straßen der japanischen Hauptstadt auszutragen. Weder grafisch noch spielerisch konnte die PS2-Messeversion mit dem Dreamcast-Vorgänger mithalten. Ebenfalls optisch durchwachsen, dafür aber gut zu handhaben zeigte sich Psikyos **Ikuze! Onsentakkyu**. Hinter dem unaussprechlichen Namen verbirgt sich nichts anderes als ein kurzweiliges Ping-Pong-Spiel aus Ego-Perspektive. Traditionelles präsentierte Taito mit der Bläschen-Ballerei **Super Puzzle Bobble**; Bub, Bob & Co. machen auf der PS2 die übliche, farbenfrohe Figur. Auf der alten Playstation dürfen sich dagegen westliche Rollenspiel-Veteranen freuen: **Wizardry Empire** bietet Euch klassische, amerikanische Fantasy ohne Kulleraugen und Niedlich-Optik, dafür mit jeder Menge tabellarischer Monster-Metzelei. Skurriles hatte dagegen Irem mit der Neuauflage eines antiken PC-Engine-Titels aufzubieten: Im 2D-Jump'n'Run **Gekisy Boy 2** wandert Ihr in der Rolle eines dümmlich grinsenden Fotografen über den Bildschirm und versucht, Eurem Boss möglichst interessante Schnappschüsse zu liefern. Weder am Spielprinzip noch der Grafik wurde groß gefeilt, so dass der Titel eher an eine Emulation als an modernes Konsolen-Spiel erinnert.

Der große Gewinner abseits der Sony-Systeme war Bandais Handheld Wonderswan, dessen Popularität in Japan ungebrochen ist. Doch nicht nur die Linkmöglichkeit zu Handy und PS2 dient als bedeutendes Kaufargument für den kleinen Wegbegleiter. Vor allem die Entwicklung von **Final Fantasy** für die Color-Variante, die Ende des Jahres erscheinen wird, sorgte auf der Messe für breite Aufmerksamkeit. Ob allerdings der Gameboy-Advance-Herausforderer irgendwann den Sprung über den Teich schafft, bleibt so ungewiss wie die Zukunft der Heimkonsolen abseits der PS2. *sf*



Klassiker auf Gameboy Advance: In "Castevania" wird in portablen 32 Bit die Peitsche geschwungen.





Taitos "Greatest Striker" hält bei weitem nicht mit der PS2-Konkurrenz von EA oder Konami mit







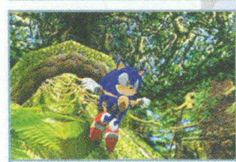
Magere Grafik, klassische Rollenspielserie: "Wizardry Empire" für die Playstation.

PS2 macht Druck



LETZTEN MONAT WAR ES noch eine kleine MAN!AC-Newsmeldung, nun durften wir uns höchstpersönlich von Aussehen und Leistung des PS2-Printers Popegg überzeugen. Mit dem Farbtintenstrahler, der über die USB-Schnittstelle an die Konsole angeschlossen wird, lassen sich dank der Software "Printfan" Grußkarten oder Kalenderblätter gestalten und anschließend ausdrucken. Zusätzlich dürfen eigene Schnappschüsse von einer Digitalkamera importiert und in die Vorlagen eingearbeitet werden. Aber auch Spiele, die den Mitte November erscheinenden Popegg unterstützen, sind bereits in der Mache. So arbeitet Atlus gerade an einer Neuauflage des Foto-Shooters "Primal Image", Dazz stattet die Angelsimulation "Lake Masters Ex" mit einer Druckoption aus. Die hübschesten Mädchen und dicksten Fische lassen sich so für die Ewigkeit auf Papier bannen. Das sinnvollere Ausdrucken von Landkarten wird beim Action-Rollenspiel "Warriors of Might & Magic" von 3DO möglich sein.

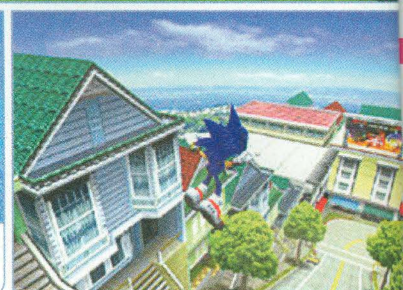
AUCH SONST TUT SICH EINIGES AN DER PS2-HARDWARE-FRONT: Sunsoft schafft mit dem Browser "Enjoy Magic" und einem Handyadapter die Möglichkeit, mit der PS2 im Internet zu surfen und E-Mails zu versenden. Eine USB-Tastatur sorgt für entsprechenden Bedienkomfort. Taito veröffentlicht dagegen zum Jahresende ein USB-Headset. Das Mikro wird z.B. in Taitos Fußballspiel "Greatest Striker" unterstützt. Welche Möglichkeiten die Spracherkennung eröffnet, ließ sich noch nicht in Erfahrung bringen.



Sonics neuer 'Grind'-Move ist auf glitschigen Baumstämmen die ideale Fortbewegung


Dr. Robotnik attackiert Euch mit waffenstarrenden Spezialrobotern



Die Charaktere haben dazugelernt: Knuckles kann schwimmen, Sonic skysurfen und die lieblichen Chao miteinander spielen.


Was führt der teuflische Sonic-Zwilling im Schilde? Leider ist noch nichts über seine Rolle in dem Abenteuer bekannt.

Robotniks Rache

WORK in PROGRESS

Der schnellste Igel der Welt kehrt zurück auf den Dreamcast – mit alten Freunden und neuen Feinden.

Sonics Freund Knuckles findet einen mysteriösen Totenkopf – vielleicht die Geburtsstätte von teuflischen Chao?



Als der Dreamcast vor knapp einem Jahr in Deutschland erschien, war das Highspeed-Jump'n'Run "Sonic Adventure" das Kaufargument für Segas 128-Bit-Konsole: Highres-Texturen in noch nie gesehener Qualität, gigantische 3D-Welten mit tonnenweise animierten Objekten und abgefahrenem Leveldesign sowie atemberaubende Geschwindigkeit zogen selbst hartnäckige Sonic-Hasser in den Bann.

Auf diesen Tugenden baut auch der zweite Teil des Igel-Abenteuers auf. Erstmals auf der E3 2000 mit einem zweiminütigen Trailer vorgestellt, präsentieren die Entwickler Sonic Team nun zum zehnjährigen Jubiläum des blauen Igels erste Informationen und Screenshots der Öffentlichkeit. So trefft Ihr in "Sonic Adventure 2" auf alte Bekannte: Euer rothaariger Freund Knuckles ist ebenso mit von der Partie wie die putzigen, mit künstlicher Intelligenz ausgestatteten Chao. Die kleinen blauen Kerlchen sind jetzt erheblich schlauer und gelehriger – für unterwegs gibt's ein zum Vorgänger erweitertes VM-Abenteuer. Doch nicht nur die Chao sind fähiger geworden, auch Sonic hat in der Zwischenzeit trainiert. Der blaue Igel kann nun einige neue Bewegungen ausführen: Mit dem 'Grind'-Move ist er in der Lage, Abhänge nicht nur in wahnsinnigem Tempo runterzulaufen – vielmehr gleitet Segas Maskottchen auf den Füßen wie ein Snowboarder talwärts.

Der spitzohrige Held hat allerdings nicht nur Freunde: Dr. Robotnik erholte sich flott von der Niederlage im ersten Teil und sinnt auf Rache. Mit brandneuen Hightech-Waffen (u.a. ein zweibeiniger Kampfroboter) und mechanoiden Helfern will der schnauzbärtige Schurke Sonic ans Fell. Doch der irre Wissenschaftler ist nicht der einzige Bösewicht: Am Ende des Trailers ist ein geheimnisvoller, teuflischer Sonic-Doppelgänger zu sehen... Leider ist über die Story noch nichts bekannt, den ersten Eindrücken nach, wird "Sonic Adventure 2" aber deutlich düsterer als der Vorgänger ausfallen.

Der Stimmungswandel spiegelt sich auch im Leveldesign wieder: In einem unheimlichen Abschnitt muss Knuckles die Attacken wildgewordener Halloween-Kürbisse abwehren und über eine gigantische, senkrecht aufragende Säule vor dem rotierenden 'Nichts' fliehen – Michael Ende lässt grüßen. Auch andere Szenen wie wahnwitzige Sprungpassagen im Wilden Westen und rasante Verfolgungsjagden durch San Francisco machen Lust auf mehr – wir können's kaum erwarten. *os/sb*



HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
BRD-RELEASE	2001

Sonic Adventure 2

Noch schneller und abgedrehter: Rettet mit Sonic & Co. die Welt vor Dr. Robotnik und dem mysteriösen Doppelgänger des blauen Igels.


Statt vor einer Lawine wie im Vorgänger, flüchtet Ihr in "Sonic Adventure 2" vor einem dicken Truck.

Väter der Nacht

Sonic-Designer Naoto Ohshima und Produkt-Chef Yuji Naka bilden bis heute den Kern von Sonic Team. Die Arbeit am ersten "Sonic"-Spiel für das Mega-Drive begann im Jahre 1990. Nach dem großen Erfolg kamen Fortsetzungen für Mega-Drive und Game Gear. Den nächsten Geniestreich feierte das Igel-Team 1996 mit "Nights". Das innovative Flugspiel im 3D-Gewand wurde mit dem ersten echten Analog-Controller ausgeliefert. Als kostenlose Dreingabe folgte im Winter eine Version mit Weihnachtsoptik. Der letzte Saturn-Titel "Burning Rangers" wurde 1998 fertiggestellt – danach folgte "Sonic Adventure" für den Dreamcast und kurze Zeit später mit "Chu Chu Rocket" das erste Online-Spiel für den 128-Bitter. Im Zuge der Beatmania-Welle in Japan entschloss sich Sonic Team, den Arcade-Automaten "Samba De Amigo" zu konvertieren. Momentan arbeitet das in Japan hoch geschätzte Entwicklerteam am zweiten Teil des Rassel-Spiels und am Internet-Rollenspiel "Phantasy Star Online".


Das Sonic Team in entspannter Fotopose


Neben diversen "Sonic"-Titeln zeichnet Sonic Team auch für "Burning Rangers", "Nights" und (zukünftig) "Phantasy Star Online" verantwortlich.

Playcom
Software Vertriebs GmbH

Versand
- ✓ kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- ✓ Playcom Magazin
- ✓ ab 250.- DM Versandkostenfrei
- ✓ Vorbestellungen möglich
- ✓ Lieferungen auch ins Ausland
- ✓ Lieferservice per [Post] & [UPS]
- ✓ Versand in Sicherheitsverpackungen



PLAYSTATION 1

SOFTWARE

Alien Trilogy Platinum	dt	29.00
ATV - Quad Power Racing (Moto ATV)	dt	49.99
Bio Freaks	dt	39.00
Bundesliga 2001 Fussball Manager	dt	69.00
C3 Racing	dt	26.99
Dave Mira Freestyle BMX	dt	74.99
Digimon	dt	79.99
Driver 2	dt *	89.99
Duke Nukem: Time to Kill	uk	39.99
Fifa 2001	dt *	89.00
Jeremy McGrath Supercross 98	dt	24.00
Koudelka	dt	74.99
Metal Gear Solid Premium Pack	dt	44.44
Micro Maniacs (Micro Machines 4)	dt	44.99
Nightmare Creatures 2	dt	74.99
N≈O - Natural Adrenalin	dt	19.99
O.D.T.	dt	29.99
Rainbow Six Rogue Spear	dt	79.00
Rayman 2	dt	74.99
RC de Go	dt	49.99
Tony Hawk's Pro Skater 2	dt	79.99
Vs.(Versus)	dt	24.99
WWF Smackdown! 2: Know your Role	dt	89.99

ZUBEHÖR

Lenkrad Ferrari 360 Modena	dt	94.99
Pump Action Blaster Gun	dt	49.00
Sony PlayStation PS One	dt	249.00



Koudelka
NEW DM 74.99 NEW



Sony PlayStation PS One
DM 249.-



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292 * eMail: Info@playcom.de



DREAMCAST

House of Dead 2 inkl.Pistole
Exklusiv bei Playcom



DM 149.99
TREND SETTER

Sega Bass Fishing (inkl. Angel)
Exklusiv bei Playcom



DM 179.99

SOFTWARE

4 Wheel Thunder	dt	89.99
Dave Mira Freestyle BMX	dt	84.99
Dead or Alive 2	dt	89.99
Evil Dead - Hail to the King	dt	89.99
F1 World Grand Prix	dt	39.00
Ferrari 355	dt	84.99
Grand Theft Auto 2 (GTA 2)	dt	74.99
House of Dead 2 inkl.Pistole	dt	149.99
MS-R Metropolis	dt	84.99
Racing Simulation 2	dt	59.00
Railroad Tycoon 2	dt	84.99
Red Dog	dt	84.99
Sega Bass Fishing (inkl. Angel)	dt	179.99
Sega Rally	dt	39.00
Space Channel 5	dt	89.99
Time Stalkers	dt *	89.99
Virtua Fighter 3tb	dt	39.00
Virtua Striker	dt	39.00

Sega Dreamcast inkl.Chu Chu Rocket



DM 389.99

DM 54.99

Keyboard (Tastatur)



DM 49.99

Extra Joypad Dreamcast Sega



ZUBEHÖR

Joypad Dreamcast Sega	dt	49.99
Keyboard (Tastatur)	dt	54.99
Mouse Sega	dt *	59.00
Sega Dreamcast inkl.Chu Chu Rocket	dt	389.99
Vibration Pack (Rumble)	dt	39.99
VMU-Card (Memory Card)	dt	54.99

Händleranfragen erwünscht! schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!

Versand: Fa. PLAYCOM, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300. • Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr. • Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
Mit * gekennzeichnete Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
Versandkosten per Post oder UPS 7.- DM zuzügl. Nachnahme. Ab 250.- DM versandkostenfrei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zuzügl. DM 20.- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Im Hinterhof hat ein Köter Ginger gestellt: Nun bleibt nur noch die Flucht nach vorne oder der Wurf von Rosenkohl (die Leibspeise der Hunde). (Dreamcast)


Gemütliches Hennen-Heim: In den Baracken findet Ihr Landkarten, Bauteile für Eure Fluchtmittel oder Rosenkohl. In manchen trefft Ihr auch gefangene Gefährten. (DC)

Hühner-Flucht


Rocky lässt die Muskeln spielen: Der Gacker-Gigolo schiebt sich eine Treppe zurecht. (PS)

Vom Plastilin zum Polygon: Dank Eidos rennen die Hennen bald auch auf Playstation und Dreamcast.



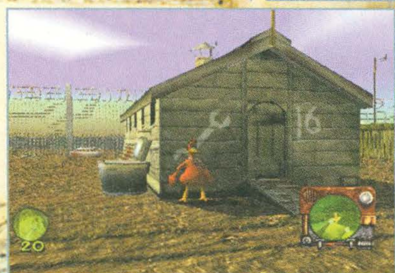
Auf dem Fluchtplan könnt Ihr jederzeit spicken, welches Teil Euch noch zum nächsten Ausbruch fehlt. (PS)

Wallace und Gromit wurden dank einiger Kurzfilme zu Kultfiguren, doch über eine Versoftung als Bildschirmschoner kamen die beiden Knetmassemännchen nicht hinaus. Dem aktuellen Werk des Briten Nick Park sind höhere Weihen in der virtuellen Welt beschieden: Die aberwitzige Animations-Komödie "Chicken Run" wird als Spiel bereits nächsten Monat ihren Weg in die Konsolen-Laufwerke finden. Die Geschichte um ein Horde Hühner, die auf einem kleinen englischen Hof ihr Gefangenendasein fristen, ist ebenso spannend wie spaßig: Streng bewacht von zähnefletschenden Hunden lebt das Federvieh in ein paar Barracken und legt Eier für die herrische Mrs. Tweedy. Wer seinem Soll nicht nachkommt, wird als Suppeneinlage ausgemustert – ein an sich gewöhnliches Hennenschicksal, dem sich die aufmüpfige Ginger nicht länger beugen will. So starten die Hühner diverse, ebenso einfallsreiche wie glücklose Ausbruchsversuche. Kritisch wird die Situation erst, als Mrs. Tweedy auf eine profitablere Geschäftsidee kommt. In Zukunft sollen sämtliche Stallbewohner als Ingredienz maschinell produzierter Pasteten einen frühzeitigen Tod finden... Eben dieses grausame Ende der niedlichen Knethühner müsst Ihr in "Chicken Run" verhindern.



Die Wanderung durch die Pastetenmaschine birgt zahlreiche Gefahren wie schwere Walzen und scharfe Klingen (PS)

In der Rolle der heldenhaften Ginger macht Ihr Euch zunächst ein Bild von Eurem Lebensraum. Doch Vorsicht: Während Ihr in einer schrägen Vogelperspektive zwischen den Stallungen umherstreift, müsst Ihr ständig auf der Hut vor den trottenden Wachhunden sein. Dabei hilft Euch ein kleiner Radar, der die Position des Köters und seine aktuelle Blickrichtung zeigt – kommt das Tier gefährlich nahe, drückt Ihr Euch


Ob bei Tag oder Nacht, ständig müsst Ihr vor den Hunden auf der Hut sein – Solid Snake steht Pate (links PS, oben DC).


Steht Ihr im Rücken von Mr. Tweedy oder habt den Hund ruhig gestellt, droht keine Gefahr. (PS)





Nach dem Drücken einiger Schalter gelangt Rocky mit dem Gabelstapler in höhere Gefilde (links DC, oben PS)

klopfenden Herzens gegen eine Wand und hofft, nicht entdeckt zu werden. Solltet Ihr doch mal zu unvorsichtig gewesen sein, hilft nur eine überstürzte Flucht oder das Werfen von vorher aufgesammeltem Rosenkohl – die Hunde sind erstaunlicherweise ganz wild nach dem Gemüse und lassen kurz von Euch ab. Schlimmstenfalls werdet Ihr entdeckt; sei es von den Viechern, Mrs. Tweedy oder ihrem Gatten, und zum Ausgangspunkt Eurer Exkursion zurückbefördert. Die durchgedrehte Eierkopf-Henne Mac gibt Euch gute Gründe für die Streifzüge durch Bauernhaus und -hof: Immer neue Fluchtmöglichkeiten entspringen ihrem verdrehten Geist – Ihr müsst die nötigen Utensilien beschaffen und in einen bestimmten Stall bringen, wo sie dann zusammengebastelt werden. So besorgt Ihr Euch ein schweres Gewicht zum Bau einer Wippe, Seil und Tennisschläger für ein Katapult oder Streichhölzer samt Feuerwerk zur farbenfrohen Luftrettung. Ist einer der Fluchtpläne komplettiert, dürft Ihr in einem Minispiel unter Zeitdruck Artgenossen retten (siehe Kasten). Wie im Film besitzt Ginger einen Erfüllungsgehilfen: Nach kurzer Zeit stößt Machogockel Rocky zur schmachtenden Hennentruppe, ihn steuert Ihr außerhalb der umzäunten Legebatterien. Neben der Schleicherei im besten Agentenstil erwarten Euch klassische Jump'n'Run-Einlagen und einige Verschiebe- und Schalterrätsel, bis Ihr am glücklichen Ende die gesamte Geflügelsippe gerettet habt.



Mac, das chaotisch-kreative Hirn der Hühnertruppe: Ginger holt sich von Ihr in einer Zwischensequenz die neuesten Pläne. (PS)

Neben der Menge Humor, der durch die hautnah am Kinovorbild orientierten Charaktere (samt originaler Sprachausgabe) aufkommt, besticht "Chicken Run" durch sein vielfältiges Spielprinzip: Haarsträubende Geschicklichkeitsprüfungen, kleinere Knobeleien und die ständige Angst vor dem Entdecktwerden summieren sich zu einem vergnüglichen Konsolenspiel der etwas anderen Art. Fans des Kinostreifens werden sich zudem über die unzähligen Filmschnipsel und versteckte Fotos freuen, die als Belohnung für die Mühen winken. *sf*

Hühner-Wahnsinn

Englisches Geflügel ist einfallsreich: Hier findet Ihr einige Beispiele für die Rettungsaktionen, die Ihr in "Chicken Run" durchführt.



FLATTER-VISION: Mit Streichhölzern und ein paar Sylvesterraketen schießt Ihr die verschreckten Hühnchen über den Stacheldrahtzaun. Allerdings zählen nur Treffer in geöffnete Fenster oder Dachluken.



VOGELSCHEUCHE: Die dummen Wachhunde lassen sich einfach zu leicht überlisten. Mit Mrs. Tweedys Kleid, Handschuhen und Stiefeln latscht Ihr über den Hof und öffnet Käfige. Einzig die Balance zu halten fällt schwer.



JUMP OHNE RUN: Mit Gewicht und Wippe schleudert Ihr Eure Schützlinge in die Freiheit. Wegen der kurzen Flugbahn müssen die Kleinen auf einer Matratze zwischenlanden, die zwei hektische Hennen herumtragen.



BADEN VERBOTEN: Am Auslöser des Katapults bringt Ihr Eure Artgenossen auf die rettende Seite. Da diese aber Nichtschwimmer sind, ist eine Landung auf den treibenden Plattformen Pflicht.



HÖR MAL WER DA HÄMMERT: Beim Bau Eures Fluchtflugzeugs müsst Ihr im Bemani-Stil sägen, hämmern und schrauben. Nur wenn Mr. Tweedy auch gerade arbeitet, fällt der Heimwerkerlärm nicht auf.

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	Playstation, DC
BRD-RELEASE	4. Quartal

Chicken Run!

Gelungene Adaption des urkomischen Kinofilms: Viele Minispiele, originelle Charaktere und spannende Schleicherei in gelungener Optik.

ARCADE



Freier Flug voraus: Fans des Originals dürfen sich über klassische Balleraction im zeitgemäßen Polygongewand freuen.



Planeten-Marathon

Blitzschnell: Durch die meisten Levels fliegt Ihr mit Höchstgeschwindigkeit, zum Bestaunen der aufwändigen Architektur bleibt da nur selten Zeit.

INSERT COIN

Level Up:

Neben Top-Spielen präsentierte Sega auf der Jamma-Messe auch das brandneue Naomi-2-Board. Der Nachfolger der erfolgreichen Naomi-Hardware ist abwärtskompatibel, spielt Platinen sowie GDs und verspricht eine enorme Grafikleistung von mehr als zehn Millionen Polygonen pro Sekunde. Zwar rissen die drei via Video vorgestellten Titel in puncto Technik niemanden vom Hocker, doch allein die Ankündigung von "Virtua Fighter X" sorgte für Begeisterung.

Japans Hauptstadt war Mitte September nicht nur wegen der Tokyo Game Show eine Reise wert. Auf der weltweit größten Automaten-Messe, der Jamma 2000, zeigten Capcom, Namco & Co., was künftig in der Spielhalle gezockt wird.

Die größte Überraschung hatte Sega parat: Mit dem "Space Harrier"-Nachfolger "Planet Harriers" feiert eines der populärsten Arcade-Spiele der Achtziger seine triumphale Rückkehr. Entsprechend groß war der Andrang vor den vier Test-Automaten – schließlich wollte jeder mit eigenen Augen sehen, was Segas AM2-Team aus dem 15 Jahre alten Spielprinzip gemacht hatte. Am Ablauf wurde wenig geändert: Als fliegender Krieger saust Ihr über 3D-Landschaften, beharkt mit fetten Wummen allerlei Alien-Gesindel und weicht Bäumen, Felsen und anderen Hindernissen aus. Im Gegensatz zum Vorgänger habt Ihr die Wahl aus vier abgedrehten Charakteren mit unterschiedlicher Bewaffnung. Während der durchtrainierte Glenn auf einen klassischen Laserstrahler setzt, nutzt Krankenschwester Cory eine ballernde Spritze, Sportler Nick verlässt sich auf seine Baseballkeule. Wie in "Panzer Dragoon" könnt Ihr mittels 'Lock on'-Funktion mehrere Gegner gleichzeitig anvisieren und die Ziele in punkteträchtigen Comboabschüssen vom Himmel holen. Am Ende jedes Abschnitts wartet zudem ein dicker Obermotz. Verschnaufpausen während der Daueraction versprechen nur die Shops, wo Ihr gesammeltes Gold gegen Medi-Paks und Waffenupgrades tauscht.



Die Kraft der Musik: Mit der E-Gitarre heizt Ihr dem grimmigen Polygon-Drachen mächtig ein.

Was "Space Harrier" für die Bitmap-Generation war, ist der Nachfolger für die Polygon-Ära: Vom verschneiten Wald bis zum dunklen Höhlenlabyrinth – sämtliche Szenerien beeindrucken mit enormer Weitsicht, detaillierten Texturen und wunderschönen Lichteffekten. Freunde unkomplizierter Dauer-Action sollten schon mal mit dem Münzensammeln beginnen. *cg*

GAME OVER



Arcade-Action anno 1985: "Space Harrier"

Als Sega-Stardesigner Yu Suzuki Ende 1985 nach dem vielbeachteten Debüt "Hang On" sein zweites Werk präsentierte, stockte der Fachwelt der Atem. Nie zuvor hatte man in einem Videospiel derart detaillierte und flüssig zoomende Bitmap-Hintergründe gesehen. Der erzielte 3D-Effekt war für damalige Verhältnisse revolutionär, sodass selbst kritische Gemüter großzügig über das simple Spielprinzip – Gegnern ausweichen bzw. sie abballern – hinweg sahen. Wie bei den meisten Sega-Automaten schlummerte die "Space Harrier"-Platine sowohl im Standard-Gehäuse, als auch in einer luxuriösen Hydraulik-Ausführung. Die Nonstop-Action erfreute sich großer Beliebtheit, sodass (gelungene) Umsetzungen für gängige Heimcomputer nicht lange auf sich warten ließen. Eine Version für Segas Master System unterstütze sogar die 3D-Brille, die leicht abgewandelte Mega-Drive-Fassung erschien unter dem Namen "Space Harrier 2" als ein Starttitel für die 16-Bit-Konsole. Zuletzt durften sich Saturn-Fans über eine 1:1-Konvertierung des Automaten freuen.



Die C64-Umsetzung bot beeindruckende Grafik

ARCADE NEWS

Natürlich hatte die diesjährige Jamma-Show neben "Planet Harriers" auch andere interessante Titel zu bieten. Der actionreiche Flugsimulator "Sega Strike Fighter" bietet dank drei einzeln geschalteten Monitoren einen tollen Panorama-Effekt. Segas Lightgun-Spektakel "Confidential Mission" verspricht bleihaltige Gefechte für alle virtuellen Cops und Team Sonic stellte neben dem Rassel-Upgrade "Samba de Amigo 2000" ihren neuesten Musik-Automaten "Shaka to Tambourine" vor. Statt Maracas schwenkt Ihr nun ein Tambourin im Rhythmus der poppigen Musik. Quantitativ dominierte zwar Sega das Geschehen, doch auch andere Hersteller hatten spektakuläre Automaten im Programm.

Die auf Naomi-Hardware laufende Lichtpistolenballerei "Ninja Assault" von Namco räumt mit dem Mythos des lautlosen Schattenkriegers kräftig auf. In Tempeln und Badehäusern haltet Ihr Euch die vermummte Bande nicht durch Tritte, sondern mit fetten Wummen vom Leib. Auch Capcom setzt weiterhin auf die Naomi-Hardware. Arcade-nahe Dreamcast-Umsetzungen des gezeigten Vertikal-Shooters "Giga Wing 2" und der Third-Person-Action "Cannonspike" sind somit äußerst wahrscheinlich.

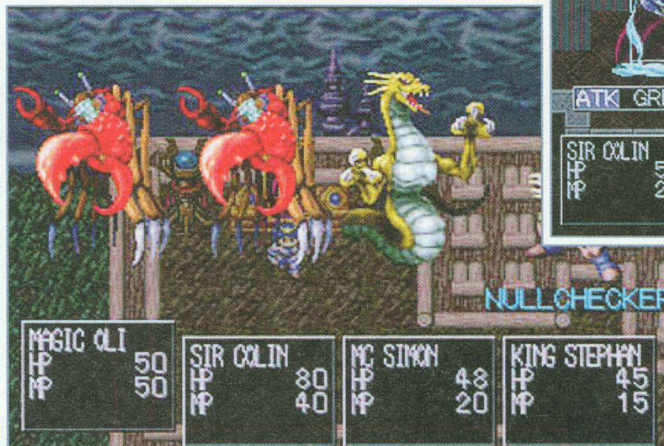




Segas „Nascar Arcade" lockt mit originaler Lizenz, drei Strecken, 30 Fahrern und Linkfunktion bis zu acht Spieler.

Page 1
Endlich neue Klamotten!
SIR COLIN erhaelt eine GEHALTSERHOEHUNG von 666G.
FINISH
INSERT
PASTE
COPY
ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ ' . ,
CONFIRM
BACK SPACE
CAPS LOCK
SPACE
FINISH

Obwohl das Spiel komplett englisch ist, werdet Ihr natürlich nicht daran gehindert, Euer Abenteuer auf Deutsch zu verfassen...



Die Runden-basierten Kämpfe sind zwar einfach zu handhaben, für das optimale Kräfteverhältnis von Held und Monster bedarf es aber Feintuning.

ATK GRD Item Equip Magic
SIR COLIN HP 55 MP 20
MAGIC OLI HP 40 MP 25
MC SIMON HP 39 MP 10
KING STEPHAN

Monster Edit MEM 112495
No 7 Name SUPERBABE
Edit Attack / Treasure
HP 61
MP 20
Attack 15
Guard 20
AGI 8
EXP 50
Gold 250



...Entsprechend individuell darf die Handlung sein – es geht auch ohne Tolkien.

Herr der

Welcher Fantasy-begeisterte Videospieler hat noch nicht davon geträumt, sein eigenes Rollenspiel zu erschaffen? Asciis "RPG Maker" macht's möglich.

Für Genre-Neulinge ***baute Hersteller Ascii ein vorgefertigtes Mini-Abenteuer ein: Seit jeher zählen Goblins zu den traditionellen Schwächlingen im Fantasy-Reich. Der kleine Gobli will nicht länger nur Trainingsobjekt für aufstrebende Heldentruppen sein und macht sich kurzerhand auf, ein starker Obermotz zu werden. Seine Streifzüge durch Städte, Schlösser und Verliese dienen dabei weniger Eurer Unterhaltung, sondern sind eher als Tutorial für Dungeon-Architekten gedacht. Im Verlauf von Goblis Abenteuer erhaltet Ihr nützliche Tipps und Hinweise zum Aufbau eines ausgewogenen Fantasy-Spektakels und lernt spielerisch, worauf Ihr bei Eurem eigenen Epos achten solltet.***



Lehrreich und unterhaltsam: Anfänger sollten zunächst Goblis Abenteuer spielen.


Finstere Schurken und strahlende Helden, epische Geschichten um Liebe, Hass und den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse – seit Squares "Final Fantasy 7" sind Konsolen-Rollenspiele auch in den PAL-Märkten eine feste Größe. Nach den Ergebnissen der jüngsten MAN!AC-Umfrage liegt das fantastische Genre auf Eurer Beliebtheitsskala sogar deutlich vor Jump'n'Runs und Rennspielen. Aber warum immer nur die geistigen Ergüsse anderer nachspielen? Warum nicht einmal auf eigene Faust Erschaffer einer Welt voll Mythen und Magie sein? Eine Frage, die sich auch Hersteller Ascii gestellt hat – und prompt selbst beantwortet: Der "RPG Maker" (kurz für 'Role-Playing-Game Maker') bietet Playstation-Besitzern erstmals die Möglichkeit, ein komplettes Rollenspiel in Eigenregie zu erstellen.

Zahlen und Statistiken

Aller Anfang ist schwer. Zwar benötigt Ihr keinerlei Programmiererfahrung, dennoch ist es ein weiter Weg, bis Ihr mit der eigenen Party Monster-metzelnd durch den jungfräulichen Dungeon stiefelt. Der Hauptbildschirm unterscheidet zwischen den beiden wichtigsten Komponenten des Spiels: Im Menü 'System Data' modifiziert Ihr alle grafischen und akustischen Elemente wie Monster-Bitmaps oder Hintergrundmusik. Der 'Scenario Data'-Bereich verwaltet Story und Texte – also die inhaltlichen Aspekte Eures Abenteuers.

System Data
Title | Skill
Configuration | Monster
Gameplay Edit | Dungeon
Parameter Name | Field
Magic | Monster Appearance
Item
Main Characters | Game Info
Scenario Data
Event | Game Info

Übersichtlich: Im Hauptbildschirm habt Ihr bequemen Zugriff auf sämtliche Menüs.

Los geht´s mit der 'System Data': Im Unterpunkt 'Main Characters' bastelt Ihr Euch zunächst Eure Helden zusammen. Von der Anzahl der Treffer- und Magiepunkte bis zur Körperkraft stellt Ihr die individuellen Attribute nach Belieben ein. Abschließend gebt Ihr dem Recken einen Namen und entscheidet Euch für eins der unzähligen, vorgebenen Outfits. Auch die Wirkungsweisen sowie das Aussehen von Waffen, Monstern und sogar Zaubersprüchen könnt Ihr komplett selbst festlegen. Unter dem Menüpunkt 'Dungeon' baut Ihr Euch mit ein paar einfachen Handgriffen Kerker und Städte zusammen. Ausgangspunkt für Eure architektonischen Meisterwerke ist ein 65x65 Kästchen großes Feld. Durch verschiedene Bodenbeläge markiert Ihr zunächst die begehbaren Bereiche, anschließend legt Ihr mit zahllosen Mauerelementen die Grundstruktur fest. Zusätzliche Inventar-Gegenstände wie Tische, Rüstungen oder Springbrunnen werten die kahlen Hallen optisch auf.

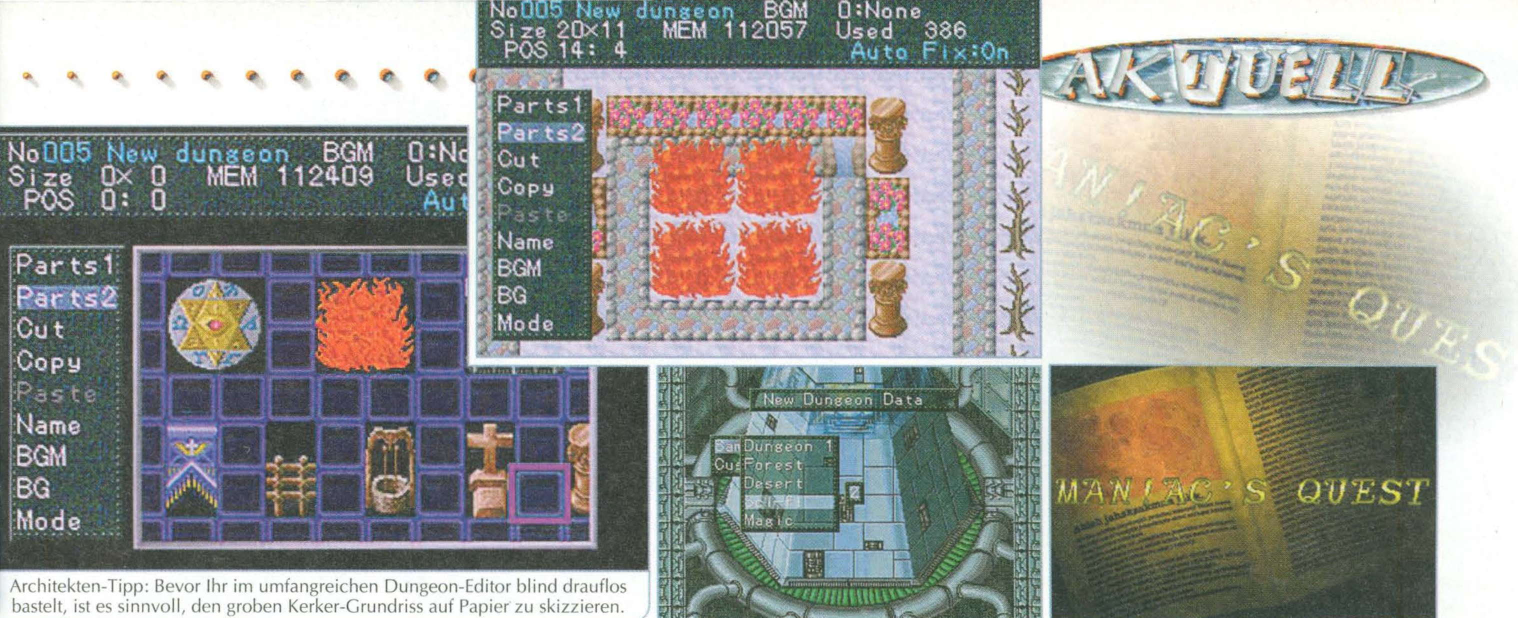
Page 1
GRAF GAKSCH: "Hilfe! Aus dem MAN!AC-Archiv sind alle Top-Spiele verschwunden!!!
FINISH
INSERT
PASTE
COPY
CONFIRM
BACK SPACE
CAPS LOCK
SPACE
FINISH



Das Schreiben langer Texte per Pad ist äußerst mühselig – die Playstation-Maus wird leider nicht unterstützt.

Es werde Licht

Seid Ihr mit dem Design von Helden, Ungeheuern und Schauplätzen fertig, beginnt der interessanteste Teil der Arbeit. Schließlich habt Ihr erst die 'nackten' Komponenten eines zünftigen Rollenspiels – Handlungsverlauf, Aufgaben oder Dialoge fehlen noch. Unter dem 'Scenario Data'-Menüpunkt 'Event' schreibt Ihr quasi das Drehbuch für Euer Abenteuer. Was sich in der Theorie



Architekten-Tipp: Bevor Ihr im umfangreichen Dungeon-Editor blind drauflos bastelt, ist es sinnvoll, den groben Kerker-Grundriss auf Papier zu skizzieren.

Aus verschiedenen Hintergründen und Schriftbildern bastelt Ihr den Titelscreen.

Dungeons

schwierig anhört, ist in der Praxis genial einfach: Per Knopfdruck markiert Ihr in Dungeon oder Stadt das Feld, wo ein 'Event' stattfinden soll. Anschließend wählt Ihr die Ereignisart aus, wie z.B. die Begegnung mit einem Nichtspieler-Charakter: Nach der Positionierung der Figur gebt Ihr den zu sprechenden Text ein. Erreicht Ihr im Spiel mit Eurer Party diesen 'Event'-Ort, trefft Ihr auf das CPU-Männchen, das auf Knopfdruck sein Sprüchlein aufsagt. Dieses Prinzip gilt auch für alle anderen Ereignisse. Wollt Ihr beispielsweise die Etagen eines mehrstöckigen Verlieses miteinander verbinden, wählt Ihr im Erdgeschoss einfach den Start-, im Keller den Endpunkt. Mit ein bisschen Übung könnt Ihr über die simplen 'Wenn, dann'-Verknüpfungen erstaunliche Storywendungen und komplexe Aufgabenstellungen inszenieren. Glücklicherweise dürft Ihr jederzeit ein Testspiel wagen, um auszuprobieren, ob die mühselig ausklamüserten 'Events' auch wirklich funktionieren oder etwa blutrünstige Monster Eurer Party kräftemäßig überlegen sind. Die Ursache eines Fehlers stellt Ihr kurzerhand durch das übersichtliche Ereignisprotokoll fest. Am Ablauf der Kämpfe könnt Ihr übrigens nichts verstellen: In den rundenbasierten Prügeleien wählt Ihr im klassischen "Phantasy Star"-Stil in Ruhe eine Aktion aus und beobachtet anschließend den Schlagabtausch.



Leicht gemacht: Vom einfachen Heil-Spruch bis zur verheerenden Feuerwand bastelt Ihr im Magie-Menü binnen kurzer Zeit eigene Zauber inklusive optischer Erscheinung.

Ohne Fleiß kein Preis

Ganz klar, wenn Ihr Asciis "RPG Maker" adäquat nutzen wollt, solltet Ihr eine Menge Zeit und eine genaue Vorstellung des Spielverlaufs haben. Zwar ist die Menüführung und der Grundaufbau recht schnell durchschaut, doch erst nach und nach stellt Ihr fest, wieviel Arbeit vom Basisdesign bis zum Feintuning in einem fesselnden Rollenspiel wirklich steckt. Die unzähligen Einstellungsmöglichkeiten sind für wochenlangen Spaß ausgelegt, zum kurzen Spielvergnügen nach Feierabend taugt der "RPG Maker" definitiv nicht. Auch die altbackene Bitmap-Optik kann mit aktuellen Genre-Highlights nicht mithalten. Wer auf Highend-Polygongrafik und Renderfilme steht, dürfte vom gebotenen 16-Bit-Niveau enttäuscht sein. Eine Deutschland-Veröffentlichung ist nicht geplant, Fantasy-Fans mit genügend Sitzfleisch müssen sich den US-Import besorgen. *cg*

Der Anime-Maker:

Wem die vorgegebenen Grafik-Sets nicht ausreichen, der kann im Anime-Maker eigene Monster- oder Heldenoutfits gestalten und sogar komplette Animationsphasen entwickeln. Wie in PC-Malprogrammen habt Ihr die Wahl aus zahlreichen Farben und Pinselstärken, um Eure Visionen auf dem Rasterfeld pixelgenau umzusetzen. Was sich reizvoll anhört, wird in der Praxis zur Geduldsprobe: Leider fällt die Steuerung des Anime-Makers mittels Pad so umständlich und langwierig aus, dass sich selbst kreative Köpfe gerne mit den 'Konserven-Grafiken' begnügen.



Praktisch: Auf Knopfdruck erscheint eine blonde Schönheit und erklärt Euch die Menüpunkte.

Selbst ist der Spieler!

Der alte Zockerwunsch, auch ohne Programmier-Kenntnisse eigene Spiele zu entwickeln, wurde von der Industrie schon früh erhört. Ende der 80er-Jahre erschienen für alle gängigen Heimcomputer Programme, die es dank einfacher Benutzerführung und umfangreichen Grafikeditoren auch Laien ermöglichten, beeindruckende Ergebnisse zu erzielen. Beim "Shoot'em-Up! Construction Kit" von Palace konnte man vom Raumschiffdesign bis zu den feindlichen Angriffswellen seine ganz persönliche Vertikal-Ballerei erschaffen. Besondere Beachtung fand das "3D Construction Kit": Erstmals ließen sich in Heimarbeit dreidimensionale Objekte generieren und in ein Spiel einbauen. Der Clou dabei: Ob Shooter oder Adventure, welches Genre in die dritte Dimension verlagert werden sollte, blieb dank flexiblem Interface Euch überlassen. Kreative Konsolenbesitzer wurden bereits zu 16-Bit-Zeiten von Ascii verwöhnt. Für das Super Nintendo erschien mit "Super Dantes RPG Maker" der Vorgänger der Playstation-Fassung. Prügel-Fans konnten in "Fighter Maker" ihren ganz persönlichen Kampfstil entwickeln. Für den Dreamcast wurde jüngst Segas "Dream Studio" angekündigt – hier könnt Ihr Eure Rollenspiele im Polygon-Look entwerfen.



Nur für Nippon: "Super Dante´s RPG Maker" schaffte es leider nicht nach Europa.





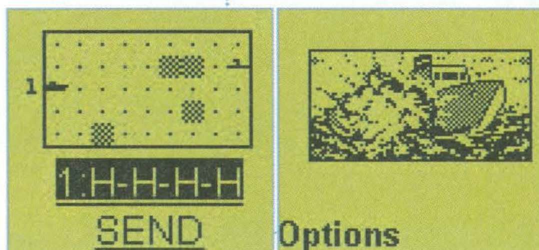
Bitmap-Ballerspaß: "Shoot em Up! Construction Kit" auf Atari ST. Der "Fighter Maker" (Playstation, rechts) setzt dagegen auf Polygone.

RPG Maker !

HERSTELLER	Ascii
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	nicht geplant

Mittendrin statt nur davor: Bastelt Euer eigenes Rollenspiel inklusive mächtigen Monstern und epischer Story – zeitintensiv aber fesselnd.

HAND HELD



Mit „Sub Hunter" in die Seeschlacht: Die Karte ist simpel gestaltet (links), alle Manöver sind grafisch animiert (rechts).

Online-Pokémon

Nintendos Handy-kompatibles "Pokémon Crystal" (MAN!AC 11/2000) spielt ein Jahr nach den Gold- und Silber-Abenteuern. Held Ash hat inzwischen eine Freundin gefunden, die ihn durch das Rollenspiel begleitet. Die Internet-Option nützt Ihr mit dem gut versteckten 'mystischen Ei', das Euch Suche und Tausch von Pokémons via Internet ermöglicht. Alles Pika?

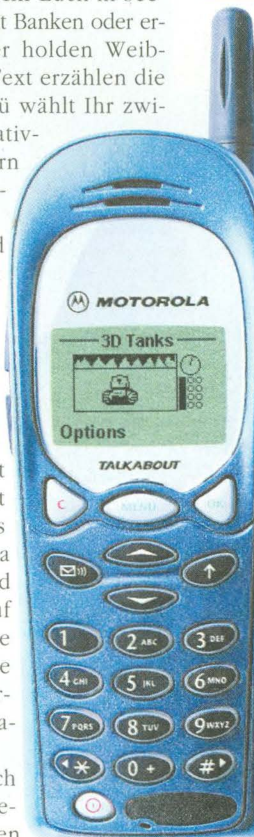
GeWAPpnet

Online-Spiel mit dem Handy

Handyzockereien mausern sich zu den beliebtesten WAP-Angeboten: Nach simplen Brett- und Glücksspielumsetzungen ("Schiffe versenken", "Roulette") stellen die Anbieter nun auch Strategietitel, Grafik- und Textadventures ins Netz. Die Spiele sind gratis, Ihr zahlt nur die WAP-Gebühr von 39 Pfennig pro Minute. Um die Titel kostengünstig anzutesten, besorgt Ihr Euch einen WAP-Browser für den PC (www.download.com).

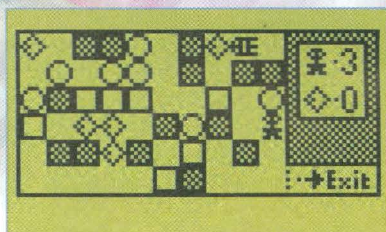
Der fleißigste Anbieter ist die Ubisoft-Tochter Ludiwap (wap.ludiwap.de), die mit einem Dutzend deutschsprachiger Adventures lockt: Nach den Auftritten des fiktiven Piraten Valdo und der Agentin Sonny Flowers stellt Ludiwap nun die humorvoll verfälschten Abenteuer historischer Persönlichkeiten ins Netz. In "Sir Francis Drake", "Billy the Kid" und "Cassanova" tummelt Ihr Euch in Seemannskneipen, überfallt Banken oder erobert die Herzen der holden Weiblichkeit. Grafik und Text erzählen die Geschichte, per Menü wählt Ihr zwischen je drei Alternativpfaden. Das Speichern des Spielstands ist leider nicht möglich.

Neue Labyrinth- und Strategiespiele findet Ihr auf wap.wapscallion.net: In "Pebble Dash" sammelt Ihr in verwinkelten Levels Fliegenlarven und weicht gefräßigen Muttertieren aus. Imposant ist "3D Tanks": Brettert per Menü durchs Gelände und ballert via Schusswinkel- und Feuerkrafteingabe auf feindliche Panzer. Die vom Server berechnete 3D-Optik samt Übersichtskarte gehört grafisch zur WAP-Elite.



Neuigkeiten gibt's auch beim Veteranen Wirelessgames.com, dessen Server aufgrund des mächtigen Andrangs hoffnungslos überlastet ist. Bis Weihnachten will der Hersteller seine Bandbreite verdreifachen. Gleichzeitig bringt Wireless die WAP-Spiele des englischen Entwicklers Rage: Als erstes kommt die Umsetzung des Online-Fußballmanagers "Internet Football Club", dessen Windows- bzw. Flash-Version Ihr unter www.internetfootballclub.com findet.

Neben den drei großen Anbietern stellen zahlreiche kleine WAP-Seiten einzelne Onlinespiele ins Netz. Unter den meist lahmen Programmen gibt es wenige löbliche Ausnahmen: Die Hochseeschlacht „Sub Hunter" des Anbieters Wizbang (195.170.130.28/subhunter/splash.wml) gewann mit Spielstandspeicherung und grafisch umgesetzten Torpedoattacken den Nokia-WAP-Award. Brandneu und ebenso motivierend ist das scrollende Schachbrett von Chromefish (wap.chromefish.co.uk/chess/). *rp*



"Pebble Dash": Als Käfer durchsucht Ihr das Labyrinth nach Fliegenlarven.

Billy the Kid — Wesley schlaegt Dir ein Spiel vor, von Betrueger zu Betrueger. Wenn Du
Casanova — Du legst einen kurzen Sprint ein, gejagt von dem wuetenden Mob und biegs
Ein Inder mit den scharf geschnittenen Gesichtszuegen eines Gelehrten bietet Euch

Abenteuer von Ludiwap: In "Billy the Kid" erforscht Ihr den wilden Westen (links), als Cassanova die Schlafgemächer holder Damen (Mitte). "Valdo" (rechts) besucht den Orient.

Pocket NEWS

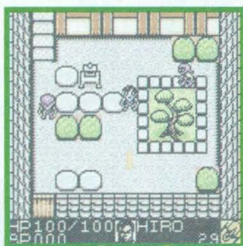
MIT NAMCO AUF DEN THRON: Die japanischen Actionspezialisten entwickeln ein Strategiespiel für den Game Boy Color. Als „Pocket King" regiert Ihr ein Königreich (rechts), schützt Eure Untertanen vor den Überfällen gieriger Monster und konkurriert mit anderen Imperien. Per Linkkabel darf auch ein zweiter Spieler zum königlichen Duell antreten. Das ungewöhnliche Abenteuer erscheint Anfang 2001 in Japan und ist mit dem alten Game Boy sowie dem Super Game Boy kompatibel.



FUNKTIONALE HANDHELDS: Panasonic und der koreanische Videospielhersteller Game Park entwickeln Handhelds mit Bluetooth-Technologie. Der Funk-Übertragungsstandard soll in Zukunft die Kommunikation zwischen verschiedenen Rechnern ermöglichen. Während Panasonic über weitere Einzelheiten schweigt, verspricht Game Park die Japan-Veröffentlichung des „GP32 Internet" (unten) für den August 2001: Der 32-Bitter besitzt einen Farbbildschirm von 320x240 Pixeln und kommuniziert via 900-MHz-Verbindung (zehn Meter Reichweite) mit bis zu drei Kollegen oder dem PC. Eine Handy-Schnittstelle und ein eingebauter Internet-Browser sind ebenfalls geplant.



Daikatana



JOHN ROMEROS um Jahre verspäteter Ego-Shooter fristet bereits auf PC und N64 ein kläglich unbeachtetes Dasein, nun will man wenigstens auf dem Game Boy ein paar Einheiten von "Daikatana" los werden. An der Geschichte (Unhold benutzt magisches Schwert, um die Vergangenheit zu ändern) und den drei Hauptcharakteren (Hiro, Mikkiko, Superfly) hat sich nichts geändert, dafür spielt sich das actionlastige Abenteuer nun aus der Vogelperspektive. Mit Schwert, Armbrust oder Ionengeschütz räumt Ihr herumwuselnde Ninjas und Roboter aus dem Weg, Medi-Paks und Rüstung verlängern Euer Leben, unzählige Schalterrätsel und Hüpfpassagen wollen bis zur Rettung der Erde gelöst bzw. genommen werden. Dabei sind sowohl Feindverhalten wie Knobeleien zu uninspiriert, um Euch auf Dauer zu motivieren.

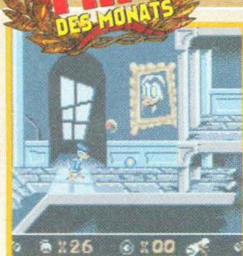
Winnie Puh



WINNIE PUH ist langweilig, also muss Beschäftigung her: Bei seinem „Abenteuer im Hundert-Morgen-Wald" stapft der honigverliebte Pummelbär über eine Landkarte, auf der an Kreuzungen eine Auswahl Minispiele warten. Entweder würfelt Ihr bei klassischen Brettspielen oder nehmt an einfachen Geschicklichkeitsübungen wie Tanzen und Angeln teil. Seid Ihr erfolgreich, bekommt Ihr als Belohnung Teile von Bilderbüchern und dürft die Aufgaben auch in Puhs Haus spielen. Der Bär und seine Freunde sind hübsch animiert, allerdings ist der Spielablauf eindeutig auf eine junge Zielgruppe zugeschnitten – älteren Semestern dürfte das Geschehen eine Spur zu simpel sein. Rüffel gibt es für die Gestaltung der Brettspielabschnitte, die mangels Eingriffsmöglichkeiten zu wenig Abwechslung bieten.



Donald Duck



DAISY DUCK macht Karriere als Reporterin, doch prompt wird die aparte Ente von einem garstigen Bösewicht entführt. Donald macht sich in Windeseile auf den Weg, um seine Herzensdame zu befreien. Die vier Spielstufen des klassischen 2D-Jump'n'Runs – über Wald und Stadt durch ein Gruselschloss bis zu den Inkas – überzeugen durch tolle Game-Boy-Optik. Auch die Steuerung des Erpels lässt kaum Wünsche offen, dank spezieller Boni erlebt Ihr zudem dessen berühmte Wutanfälle. Zwar erinnert das Geschehen in Ablauf und Aussehen verdächtig an den Ubi-Soft-Kollegen "Rayman", zum Nachteil gereicht das aber nicht: Sämtliche spielerische Qualitäten des Vorbilds wurden übernommen. Benutzerfreundliche Passwörter trösten Euch über den fehlenden Batterie-Speicher hinweg.



Dschungelbuch



ES MUSS NICHT IMMER NUR LARA SEIN: In Ubi Softs "Dschungelbuch" erkundet Ihr als Findlingsjunge Mowgli im "Tomb Raider"-Stil fünf Urwaldabschnitte auf der Suche nach versteckten Panther-Münzen. Im Gegensatz zu den Abenteuern der Forscheramazone treiben sich mehr feindselige Raubtiere herum, außerdem liegt der Schwerpunkt spürbar auf der Jump'n'Run-Komponente. Witzige Schalter- und Kombinationsrätsel sorgen dabei ebenso für gelungene Abwechslung wie gelegentliche Tempopassagen. Mowgli & Co. sind tadellos animiert, auch die farbenfrohe Hintergrundgrafik besticht durch ihre hohe Qualität. Selbst die Klänge aus dem Game-Boy-Lautsprecher geben die bekannten Rhythmen sehr gut wieder und laden zum Mitschunkeln ein. Nicht nur für Fans der Vorlage ein Pflichtkauf.

Uno



DAS WELTWEIT BELIEBTE Kartenspiel "Uno" gibt's jetzt auch in digitaler Form. Gegen bis zu drei CPU-Gegner oder einen Linkpartner versucht Ihr, im 'Mau-Mau'-Prinzip als Erster Eure Hand zu leeren. Dazu legt Ihr Karten gleichen Werts oder Farbe auf dem Mittelstapel ab; habt Ihr nichts passendes, muss gezogen werden. Schwung kommt durch die zahlreichen Sonderkarten auf: Farbwahl, Umdrehen der Spielrichtung, Überspringen des Nachfolgenden oder 'Nimm Zwei' (respektive Vier) bringen schadenfreudige Würze und eine taktische Komponente ins Spiel. Die zweckmäßige, solide Optik und die ordentliche Computerintelligenz machen "Uno" zum idealen Begleiter für Zugfahrten, allerdings mangelt's etwas an unterschiedlichen Modi und Sonderregeln.

GAMES TO GO
AKTUELLE HANDHELD SPIELE

Spiel	System	Hersteller	Preis	Wertung
Animorphs	Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark	**Genre-Mischung:** Kombiniertes Rollen- und Reaktionsspiel mit Taktikelementen – von allem etwas, aber nichts Ganzes.
Daikatana	Game Boy Color	Kemco	70 Mark	**Suche nach Schwert und Spielwitz:** Fades Action-Adventure mit primitiven Gegnern und unzähligen Schalterrätseln.
Dinosaur	Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark	**Mammut-Lizenz:** Gut gemeintes, aber unübersichtliches Action-Abenteuer mit Charakterentwicklung.
Donald Duck Quack Attack	Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark	**Hitzig hüpfen:** Liebevoll gezeichnetes und prima spielbares Jump'n'Run mit dem cholerischen Erpel.
Dschungelbuch	Game Boy Color	Ubi Soft	70 DM	**Greif die Liane:** Mowgli hangelt sich erstklassig und unterhaltsam durch einen eindrucksvollen 2D-Dschungel.
F1 Racing Championship	Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark	**Formelhafte Flitzer:** Detailverliebte Lizenz-Raserei, die unter etwas zu groß geratenen Boliden leidet.
Laura & das Geheimnis der Diamanten	Game Boy Color	Ubi Soft	70 DM	**Putzige Klötze:** Witziges und kindgerechtes Einfach-Abenteuer im Lego-Stil. Nicht so gut wie „Hype".
Pocket Racing	Game Boy Color	Virgin	70 Mark	**Klobige Karren:** Umfangreiches Autorennen, das aber wegen schwacher Optik und träger Steuerung enttäuscht.
Tweety's High-Flying Adventure	Game Boy Color	Kemco	70 Mark	**Kanarien-Cartoon:** Technisch durchschnittliches, spielerisch passables Jump'n'Run mit leichtem Denkeinschlag.
Uno	Game Boy Color	Mattel	70 Mark	**Karten-Klassiker:** Gelungene Umsetzung des erfolgreichen 'Mau-Mau'-Klones. Simpel, aber suchtgefährlich.
Winnie Puh	Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark	**Honigschlecker:** Niedliche und kinderfreundliche Sammlung von Geschicklichkeits- und Brettspielen.

MANIAC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELESZENE

PS2-Knappheit in den USA befürchtet

Sony Computer Entertainment America hat bekannt gegeben, dass statt der anvisierten Zahl von einer Million nur 500.000 Einheiten der 128-Bit-Konsole zum Veröffentlichungstag bereit stehen. Damit wird die Startcharge in den USA genauso groß sein wie in Europa. Die Halbierung der Auslieferungsmenge wurde mit einem Mangel bestimmter PS2-Bauteile begründet. Um aufgebrachte Verkäufer und Kunden zu beruhigen, verspricht Sony, nach dem Start pro Monat weitere 100.000 Konsolen in den amerikanischen Handel zu bringen. Momentan produziert der japanische Hersteller 400.000 PS2 pro Monat, zum Jahresende soll diese Zahl auf 1,4 Millionen gesteigert werden.
Bei den Drittherstellern von PS2-Software sind die Meinungen über die plötzliche Verknapppung der Konsolen zwiegespalten. Während Rage-Chef Paul Finnegan (mit "Wild Wild Racing" am Start) sich bereits auf einen kargen Winter einrichtet, sieht THQ-Präsident Brian Farell keine Veränderung der Ertragsaussichten.
Die amerikanischen Geschäftsführer von Sega und Nintendo reiben sich indes die Hände. Durch eine massive Belieferung mit PS2-Konkurrenzkonsolen will man die Lücken in den Regalen der Händler schließen.

Dreamcast in Europa: Sega feiert die Million

Die europäische Dreamcast-Population hat ein Jahr nach Markteinführung die Millionengrenze überschritten. Zudem scheuten beinahe die Hälfte der Benutzer der Sega-Konsole keine Mühen, sich mit dem Browser "Dreamkey" beim firmeneigenen Internet-Dienst Dreamarena zu registrieren. Neben freudigen Firmenvertretern gibt es aber auch negative Stimmen über Segas PAL-Performance. Argonaut-Chef Jez San bemängelte öffentlich die schwachen Verkäufe des hauseigenen Action-Spiels "Red Dog". Verantwortlich dafür seien mangelndes Marketing und PR seitens Sega. Für die USA-Veröffentlichung hat deshalb Argonaut die Rechte des Spiels wieder zurückgekauft.
Auch die amerikanische Sega-Filiale feiert einen Aufwärtstrend: Im August und September stiegen die Verkäufe der Konsole um über 150 Prozent. Zudem hielt man im Herbst die Topposition unter den Publishern von Sport-Titeln, dank des massiven Erfolgs der Football-Simulation "NFL 2K1". Bislang wurden 2,1 Millionen Dreamcasts in den USA abgesetzt.

NACHGEHAKT



NUR NICHT ZU FRÜH FREUEN: So sehr Sega auch jubilieren mag über die Verkaufserfolge des Dreamcast in Amerika und Europa, ein bisschen Realismus sollte man im Freudentaumel schon bewahren. Auch die ‚Unterversorgung' der USA mit der Playstation 2 bedeutet noch lange nicht, dass sofort hunderttausende Amerikaner zum Sega-Produkt greifen. Denkbar wäre auch, dass wegen der begrenzten Stückzahl ein Hype um die P$2 aufgebaut wird, durch den sich Sonys Nachfolgelieferungen bis ins nächste Jahr hinein restlos absetzen lassen. Und auch bei den 400.000 Dreamarena-Anmeldungen sollte man realistisch bleiben: Zum einen gab's für die Registrierung ein kostenloses Spiel, zum anderen haben die Benutzer immer noch mit den Unzulänglichkeiten der Dreamarena zu kämpfen. Und was wohl am wichtigsten ist: Sollten denn wirklich einmal Online-Titel wie "Half-Life" oder "Phantasy Star Online" bei uns erhältlich sein, muss schleunigst Ersatz für das lahme Euro-Modem her.

Treff- und speichersicher



Für Fans ausgedehnter Baller-Orgien gibt's diesen Monat einen ganz besonderen Leckerbissen: Die 'Pump Action Gun' von Hardware-Hersteller Guillemot bietet am Ende des Laufes ein bewegliches Bauteil, mit dem Ihr im typischen Pump-Gun-Stil nachladen könnt. Neben diesem collen Gimmick glänzt die federleichte Lichtpistole mit hoher Treffergenauigkeit, die im Guncon-Modus nochmal zulegt. Zusatzfunktionen wie automatisches Nachladen und Dauerfeuer (in drei Geschwindigkeiten regelbar) machen harte Shooter zum Kinderspiel. Rechtshänder haben in Zeigefingerreichweite eine Special-Taste, mit der Ihr beispielseise Extra-Waffen aktiviert. In der Nähe des Daumens befindet sich ein zusätzlicher Reload-Button – Linkshändern steht immerhin noch der oben erwähnte Nachladeschlitten zur Verfügung.
Die 50 Mark teure Lightgun wäre ohne Fehl und Tadel, wenn der leicht wackelige Abzugshebel einen etwas strafferen Druckpunkt hätte. Trotzdem ist die 'Pump Action Gun' eine preiswerte Alternative zur altbewährten Guncon von Namco.



Sichere Archivierung Eurer Spielstände verspricht die 'Memory Card 8MB' mit 120 unkomprimierten Speicherblöcken (entspricht dem Achtfachen des Sony-Originals): Das Umschalten zwischen den acht Bänken erfolgt mit erfreulich einfachen Joypad-Kommandos: Select plus R1 für Hoch- und Select plus L1 zum Runterschalten – ein Nummern-Display informiert Euch dabei über die aktuelle Position. Im Testbetrieb konnten wir keine Speicherprobleme feststellen. Die in bunten Farben erhältliche Guillemot-Memory-Card ist ihre 50 Mark auf jeden Fall wert.

PRODUKT	
Pump Action Gun	
HERSTELLER	
Guillemot	
SYSTEM	ZIRKA-PREIS
Playstation	50 Mark
Preiswerte Lightgun mit reichlich Zusatzfunktionen und guter Verarbeitung	

"Phantasy Star Online"-Killer?

Mitarbeiter des zu Sony gehörenden PC-Entwicklers Verant haben bestätigt, dass das höchst erfolgreiche PC-Online-Rollenspiel "Everquest" für die PS2 umgesetzt wird. Wegen Einschränkungen bei der Konsolenperipherie (keine Tastatur, keine Maus), wird das geplante Spiel aber außer Namen und Fantasy-Welt nichts mit dem Vorbild gemein haben.

Schumi-Lenkrad: Fahren wie der Weltmeister



Pünktlich zur WM-Fete von Ferrari-Pilot Michael Schumacher bringt Blaze das passende Accessoire für Eure Sony-Konsolen: Das 'GTR Wheel' lässt sich wahlweise mit Saugnäpfen oder beiliegenden Klemmschrauben bombenfest am Tisch fixieren. Die Ausstattung des 150 Mark teuren Lenkrads macht selbst anspruchsvolle Zocker wunschlos glücklich: Drei Steuerungsmodi (Digital, Dual Shock und Analog), Rumble-Unterstützung, separater Ganghebel, Fußpedale und frei programmierbare Aktionstasten sind in dieser Preisklasse nicht immer Standard.
Das Zubehör ist hochwertig verarbeitet und bietet eigentlich ausreichend Lenkwiderstand für präzise Fahrmanöver. Dass es trotzdem nicht einwandfrei mit dem Driften um enge Kurven klappt, liegt am kruden Übergang zwischen Ruhestellung und erstem 'Reaktionspunkt'. Der etwas zu großzügig bemessene Zentrierungsbereich erschwert exaktes Lenken zusätzlich. Die Pedale arbeiten dagegen einwandfrei mit angenehmem Druckwiderstand und großer Standfläche.

PRODUKT	
GTR Wheel	
HERSTELLER	
Blaze	
SYSTEM	ZIRKA-PREIS
PSone/PS2	150 Mark
Mittelprächtiges Lenkrad mit guter Verarbeitung und Schumi-Bonus	

Glückliche Scheidung: Mattel trennt sich von Interactive

Der amerikanische Spielwaren-Gigant Mattel hat nach langer Suche endlich einen Abnehmer für die defizitäre Software-Tochter 'The Learning Company' gefunden. Von einem Verkauf an die Management-Firma Gores Technology Group kann allerdings nicht wirklich die Rede sein. Zum einen wird Mattel kaum Bargeld erhalten, sondern nur einen Anteil zukünftiger Gewinne, zum anderen kommt man in den nächsten zweieinhalb Jahren für Altlasten in der Höhe von 250 Millionen US-Dollar auf. Trotzdem ist Mattel glücklich über die Veräußerung: Die Learning Company, zu der auch Traditions-Label wie Broderbund, Mindscape und SSI gehören, hatte seit der Übernahme nur Verluste eingefahren.

LICHT & SCHATTEN

TONY SEI DANK: Der amerikanische Traditionshersteller Activision hat weltweit bereits über zwei Millionen Stück des Spiels "Tony Hawk's Pro Skater 2" für die Playstation abgesetzt. Zwar ist man Mitte September reichlich optimistisch an den Start gegangen (über eine Million Einheiten wurden an den Handel augeliefert), ein derartiger Erfolg kam aber doch überraschend. Ein Grund für die massiven Absätze ist wohl die riesige Zahl an "Tony Hawk"-Fans: Schon der Vorgänger wurde auf Playstation, Dreamcast und Game Boy mehr als 3,5 Millionen Mal verkauft.
Die Trendsport-Millionen wandern allerdings nicht auf Activisions Konten, sondern dienen der Investition in eine breite Palette neuer Produkte. Momentan sind 14 Titel für PS2 (darunter "Tony Hawk's Pro Skater", "Matt Hoffman's Pro BMX", "Spider-Man", "Wolverine" und "X-Men") in Arbeit, je sechs Spiele werden für X-Box und Game Boy Advance entwickelt.

BITTE MELDE DICH: Schlecht scheint es momentan um die hiesige Filiale des Videospielherstellers und -distributors Crave bestellt zu sein. Die deutsche Vertretung hat ihre Pressearbeit eingestellt und auch die Veröffentlichung diverser Produkte wurde auf unbestimmte Zeit verschoben. Betroffen davon sind z.B. die PS2-Spiele "Armored Core 2", "Evergrace" und "Eternal Ring" von From Software, die eigentlich in den Wochen nach dem Start der neuen Sony-Konsole in die Läden kommen sollten. Der Grund für den vorübergehenden Stillstand ist nicht bekannt, denkbar ist die bevorstehende Übernahme durch einen Konkurrenten.
RAGE RUTSCHT AB: Der englische Spielehersteller Rage leidet unter dem Konsolen-Generationswechsel. Hatte man 1999 noch einen Gewinn von knapp zehn Millionen Mark eingefahren, musste man dieses Jahr Verluste von acht Millionen Mark hinnehmen. Auch der Umsatz fiel um über 50 Prozent.

Playstation: Vier Millionen in fünf Jahren


Sammlerstück: Die 19-jährige Julia Milanovic ist Besitzerin der viermillionsten Playstation in Deutschland.

Grund zur Freude bei der einheimischen Vertretung von Sony Computer Entertainment: Nicht nur, dass die Playstation Ende September ihr fünfjähriges Jubiläum in Deutschland gefeiert hat, am 28. des Monats ging auch die viermillionste Konsole über den Ladentisch.
Die überraschte 19-jährige Kundin wollte eigentlich "einfach nur eine Playstation für den kleinen Bruder zum Geburtstag" kaufen, erhielt aber neben Glückwünschen hoher Herren von Media Markt und Sony auch die Jubiläumssonderedition der Konsole.
Statistisch gesehen (und Mehrfachkäufe wegen durchgebrannter Netzteile mal außen vorgelassen) befindet sich in jedem neunten Haushalt in Deutschland eine Playstation.

Streitbarer als Pokémon: Nintendo wieder vor Gericht

Die Amerika-Abteilung des Mario-Konzerns bemüht schon wieder Anwälte und Richter. Diesmal müssen 55 Besitzer von Webseiten Schadensersatzansprüche und den Verlust ihrer Domain-Namen fürchten. Ursache des Ärgers: Alle Betreiber hatten ihrem Internet-Angebot Adressen gegeben, die mit der Marke Pokémon in Zusammenhang stehen.
Laut Nintendos Vizepräsident Richard Flamm sind die Web-Seiten "ein offensichtlicher Versuch, illegal vom Erfolg der Pokémon zu profitieren". Schlechtes Omen für die gegnerischen Parteien: Bislang hat sich Nintendo mit seinen Forderungen vor amerikanischen Gerichten fast immer durchgesetzt.

Neuer Regisseur für den "Resident Evil"-Film

Kinostreifen nach erfolgreichen Videospielen zu drehen, scheint eine komplizierte Sache zu sein. Nachdem vor wenigen Monaten die Arbeit am stetig verschobenen "Tomb Raider"-Film begonnen wurde, kommt nun endlich auch Bewegung in das "Resident Evil"-Projekt. Paul Anderson, der bereits mit der Umsetzung von "Mortal Kombat" Erfahrung sammeln durfte, wurde als neuer Schreiber und Regisseur verpflichtet. Er ersetzt den berühmt-berüchtigten Zombie-Filmemacher George Romero, dessen Drehbuch von den Geldgebern verworfen wurde.
Das Leinwand-Spektakel nach Capcoms Horror-Saga wird sich am Videospiel-Vorbild orientieren und etwa 40 Millionen US-Dollar kosten. Drehbeginn ist der kommende Januar, der Kinostart ist für den Winter 2001 geplant.

AM RANDE

MACH'S KURZ: Die offizielle Abkürzung für Nintendos Next-Generation-Konsole Gamecube wird NGC lauten. Der Hersteller hat bereits einen Antrag auf Schutz des Markenzeichens gestellt. **KEIN CRASH-KURS:** 20 Millionen Spiele rund um den Pixelheld "Crash Bandicoot" wurden bislang weltweit verkauft. **SAMBA OHNE RICKY:** Wegen lizenzrechtlicher Probleme werden in der Dreamcast-Umsetzung von "Samba de Amigo 2000" die zwei Ricky-Martin-Songs ‚The Cup of Life' und ‚Livin' la Vida Loca' fehlen. **VERZÖGERUNG:** Obwohl Infogrames' Ego-Shooter "Unreal Tournament" in den USA bereits zum PS2-Start erhältlich sein soll, wird sich die Deutschland-Veröffentlichung auf Februar 2001 verschieben. Dafür dürfen sich auch Dreamcast-Besitzer auf eine Umsetzung freuen. **KNUDDEL-VIECHER:** Trotz Acclaims Finanzschwäche und Bizzare Creations "MSR"-Streß soll "Fur Fighters" bereits Anfang 2001 auf die PS2 umgesetzt sein.

Neverending Story: Lara zum Runterladen

Zumindest auf der PS2 wird der kommende "Tomb Raider"-Teil ein Fortsetzungsroman: Core Design plant, das Spiel in seiner Grundform inklusive einiger Abenteuer im Laden zu verkaufen und anschließend via Internet regelmäßig neue Episoden anzubieten. Seit acht Monaten wird bereits an einem "Tomb Raider Next Gen"-Storybook geschrieben, wie in einer TV-Seifenoper sollen stetig neue Charaktere und Szenarien die Lara-Fans beglücken.
Während Core fleißig an der Ausschlachtung des "Tomb Raider"-Kults arbeitet, hat Eidos jegliche Gespräche mit potentiellen Kaufinteressenten abgebrochen. Laut einem hohen Mitarbeiter sei das Übernahmengebot eines nicht genannten Konkurrenten zu niedrig und damit den Eidos-Anlegern gegenüber nicht fair gewesen.



DREAMCAST

1. /2 **Virtua Tennis** — SEGA
Die perfekte Automaten-Konvertierung zieht selbst den faulsten Sportmuffel in ihren Bann. Die Trophäe des Monats geht an Sega.

2. /1 **Hidden & Dangerous** — TAKE 2
Auch diesen Monat mischt die kriegerische Simulation von Take 2 vorne mit – trotz Schwächen in Optik und Steuerung.

3. /* **Nightmare Creatures 2** — KALISTO
Anscheinend befürchten die Kunden, das brutale Hack'n'Slay-Abenteuer könnte auf dem Index landet. An der Qualität kann der Erfolg nicht liegen.

4. /* **International Track & Field** — KONAMI
Die olympischen Spiele sind vorbei, doch auf dem Dreamcast geht der sportliche Wettkampf erst jetzt richtig los.

5. /5 **Virtua Athlete** — SEGA
Und auch der Sega-Beitrag zum internationalen Schweiß-Spektakel hält sich wacker – trotz dürftiger Zahl an Disziplinen.

NINTENDO 64

1. /3 **Pokémon Snap** — NINTENDO
Fortsetzungs-Fotoroman: Pokémon behauptet sich weiterhin (wie soll's auch anders sein) weit vorne.

2. /1 **Perfect Dark** — RARE
Nicht offiziell erhältlich und trotzdem seit Monaten in den Top 5. Wenn das die BPjS wüsste...

3. /2 **Turok 3** — ACCLAIM
Und noch ein Ego-Shooter: Der letzte N64-Auftritt der Familie Fireseed bringt ein paar Mäuse in Acclaims leere Kassen.

4. /* **International Superstar Soccer 2000** — KONAMI
Welches Fußballspiel sollte man auch sonst in die Nintendo-Konsole stecken? "ISS" hat den verdienten Sprung in die Charts gemacht.

5. /* **Donkey Kong 64** — RARE
Der Affe kehrt zurück: Da Jump'n'Run-Freunde momentan keine große Wahl haben, hangelt sich das Rare-Spiel wieder in die Top 5.

PLAYSTATION

1. /* **Tony Hawk's Pro Skater 2** — ACTIVISION
Weltweit setzt sich die brillante Trendsportsimulation an die Spitze der Charts. Da darf Deutschland natürlich nicht fehlen.

2. /1 **Rayman 2** — UBI SOFT
Zum zweiten Mal landet Ubis Knuddelheld ganz weit vorne. Damit sollte auch der kommenden PS2-Version der Weg zum Erfolg geebnet sein.

3. /* **Nightmare Creatures 2** — KALISTO
Pixelblut wirkt verkaufsfördernd: Trotz zweifelhafter Qualität kann sich Kalistos Metzel-Abenteuer auch auf der Playstation behaupten.

4. /* **Spider-Man** — ACTIVISION
Er schwingt wieder: Endlich macht Spidey in einem Videospiel eine gute Figur – die Zocker danken's Activision mit Platz 4.

5. /* **F1 Racing Championship** — UBI SOFT
Qualität setzt sich durch: Trotz harter Konkurrenz durch EAs und Sonys F1-Simulationen landet die Ubi-Variante als einzige in den Charts.

Quelle: Gameplay

Mit dem Ferrari durchs Wohnzimmer



Wer schon immer von einem italienischen Flitzer geträumt hat, aber leider nicht über das nötige sechsstellige Kleingeld verfügt, liegt bei Thrustmasters neuem Lenkrad goldrichtig: Das 140 Mark teure '360modena Racing Wheel' ist dem Gegenstück aus gleichnamigem Ferrari-Modell nachempfunden. Das Accessoire kann via pfiffiger Schraubklemme nur an der Tischkante befestigt werden – die in der Anleitung vorgeschlagene zweite Variante (zwischen die Beine klemmen) ist leider nicht praktikabel, da das Lenkrad ständig verrutscht. Zusammen mit dem etwas billig wirkenden Plastikgriff sind das allerdings die einzigen Nachteile: Die hervorragend platzierten Aktionstasten sowie das Steuerkreuz sind leicht erreichbar und deutlich beschriftet. Via Mode-Button wechselt Ihr zwischen Digital-, Analog- und Negcon-Funktion – eine LED-Anzeige visualisiert Euch den aktuellen Status. Lenk- sowie Pedalwiderstand sind optimal austariert und ermöglichen Euch präzise Kurvenfahrten, bei Kollisionen melden sich die eingebauten Rumble-Motoren. Auf einen separaten Ganghebel könnt Ihr dank zweier Schalter an der Lenkradrückseite getrost verzichten. Zwei weitere, analoge Griffe direkt darunter erlauben Euch sogar stufenloses Gasgeben. Das Thrustmaster-Lenkrad ist jedem zu empfehlen, der eine geeignete Befestigungsmöglichkeit (Tischkante) in seinem Zockerreich hat. Alle anderen sollten lieber die Finger davon lassen.

PRODUKT	
360modena Racing Wheel	
HERSTELLER	
Thrustmaster	
SYSTEM	ZIRKA-PREIS
PSone/PS2	140 Mark
Empfehlenswertes Lenkrad mit leichten Befestigungsschwierigkeiten	

Keine XXX-Box: Kindersicherung für Konsole



Microsoft hat bestätigt, dass die Xbox mit einem Sicherungschip ausgestattet sein wird, durch den die Eltern ihre Kleinen vor Gewalt und Sex schützen können. Bei aktivierter Sperre lassen sich auf der Xbox weder Porno-DVDs ansehen, noch laufen Ego-Shooter oder ähnlich brutale Spiele. Microsoft reagiert damit auf den US-Trend, mediale Inhalte (z.B. TV-Programme) für die Eltern kontrollierbar zu machen.

Suchtgefahr: Spielhallenverbot in Malaysia

Abdullah Badawi, der Innenminister des ostasiatischen Staates Malaysia, plant, sämtliche Spielhallen im Land innerhalb der nächsten zwei Monate zu schließen. Grund dafür ist die seiner Ansicht nach zu hohe Suchtgefahr von Videospielen, die dem Glücksspiel in nichts nachstehe. "Es hat Junkies aus den Jugendlichen gemacht. Die müssen dort jeden Tag hingehen, andernfalls können sie nicht schlafen", so der Minister.

SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND





November	Dezember	Januar
Tony Hawk's Pro Skater 2 – Trendsport	Worms World Party – Online-Partyspiel	Grandia 2 – Rollenspiel
Ready to Rumble 2 – Sportspiel	Chicken Run – Action-Adventure	Combat Flight Simulator – Flugsimulation
Frogger 2 – Jump'n'Run	Record of Lodoss War – Action-Rollenspiel	Stupid Invaders – Adventure
Zelda: Majora's Mask – Action-Adventure	Mat Hoffmans Pro BMX – Trendsport	Final Fantasy 9 – Rollenspiel
Driver 2 – Rennspiel	Moto GP – Rennspiel	The World is not enough – Beat'em-Up
Tomb Raider 5 – Action-Adventure	Dead or Alive 2 – Beat'em-Up	Star Wars: Starfighter – 3D-Jump'n'Run
Der Weg nach El Dorado – Adventure	F1 Championship 2000 – Rennsimulation	ESPN NBA – Sportspiel

"Driver 2" und neues Pokémon schon jetzt Bestseller

Noch vor der Veröffentlichung des Rennabenteuers "Driver 2" kann sich Infogrames die Hände reiben. In den USA wurden vom Handel bereits eine Million Stück des Playstation-Spiels vorgeordert. Um die Verkaufszahlen des Vorgängers zu erreichen (vier Millionen Einheiten), setzt man auf eine millionenschwere Werbekampagne. Zudem wird es gemeinsame Promotion-Aktionen mit der Klamottenmarke Diesel und dem Internet-Suchdienst Yahoo geben.
Auch Nintendo kann – dank Pokémon – auf anhaltenden Umsatz hoffen: Von den "Gold"- und "Silver"-Versionen des Gameboy-Moduls, das diesen Monat in den USA erscheint, wurden innerhalb drei Wochen 600.000 Stück vorverkauft. Nintendo of America erwartet, dass diese Zahl auf eine Million steigt.

"Jet Set Radio" weiter im Kreuzfeuer



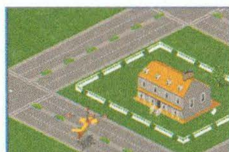
Obwohl sich Sega of America bereits dazu durchgerungen hat, auf der Verpackung von "Jet Set Radio" einen Anti-Graffiti-Aufkleber anzubringen, monieren amerikanische Behörden weiterhin das ‚jugendgefährdende' Spielprinzip. Diesmal ist es die Gemeindeverwaltung von Milwaukee, die befürchtet, das Dreamcast-Spiel würde "die Verschandelung öffentlichen Eigentums als coolen Spaß für junge Leute" erscheinen lassen. Nachdem man jährlich eine Million US-Dollar für die Entfernung und Verhinderung von Graffiti ausgebe, soll Sega auf die Veröffentlichung von "Jet Set Radio" verzichten.
Die Kritik lässt den Hersteller allerdings kalt: Als Werbung für das Spiel initiierte Sega einen 'Graffiti ist Kunst'-Wettbewerb, der in San Francisco stattfand und mit 5000 Dollar Preisgeld dotiert war.



Sega bietet in England DVD-Bundle an

Schon vor der PS2-Einführung schlägt Sega zurück – zumindest in Großbritannien. In Zusammenarbeit mit dem Distributor Gem verkauft der Konsolenhersteller seit Ende Oktober den Dreamcast im Paket mit einem 'Encore Direct 450'-DVD-Player. Am meisten könnte Sony der Preis ärgern: 299 Pfund kostet das Bundle, ebensoviel wie die PS2 in England. Weitere Vorteile, die hypothetischen PS2-Kunden die Sega-Konsole schmackhaft machen sollen: Der DVD-Player ist Codefree, im Gegensatz zum Sony-System spielt er also auch Import-Scheiben ab. Zudem befinden sich "Chu Chu Rocket" und Gutscheine für verbilligte DVDs im Paket.

Electronic Arts startet Online-Angebot EA.com



Nach kurzem Download steht Euch ein Online-"Jungle Strike" kostenlos zur Verfügung

Der amerikanische Spielegigant EA, der vor einigen Monaten die Unterteilung in die drei Bereiche 'EA Games', 'EA Sports' und 'EA.com' beschlossen hat, ist mit seinem Internet-Angebot online gegangen.
Neben Infos zu hauseigenen Titeln ist für Konsolenfans vor allem das kostenlose Spieleangebot interessant. Auf der Seite (www.ea.com) lassen sich Klassiker wie "Jungle Strike" oder "Road Rash" online in Mega-Drive-Qualität spielen.



Unglaubliche Szenen spielen sich in der Redaktion ab, seit Ulrich sich die Blaze-Tanzmatte und die "Dancing Stage"-Previewversion unter den Nagel gerissen hat. Der Mann, der gewöhnlich die 200 Meter zwischen seiner Wohnung und dem Büro in Sommer wie Winter mit dem Auto fährt, lässt sich plötzlich zu körperlicher Betätigung hinreißen. Aufgrund dieser Tatsache plädieren wir an das Kultusministerium: Vergesst Internet für alle, stellt lieber jedem Schüler Tanzmatte und -spiel zur Verfügung – dann hört sich das Gejammer über die faule Jugend gleich auf.



Tanzt er nun auf "Ape Escape" oder "Dancing Stage"? Ulrich scheint die falsche CD eingelegt zu haben.

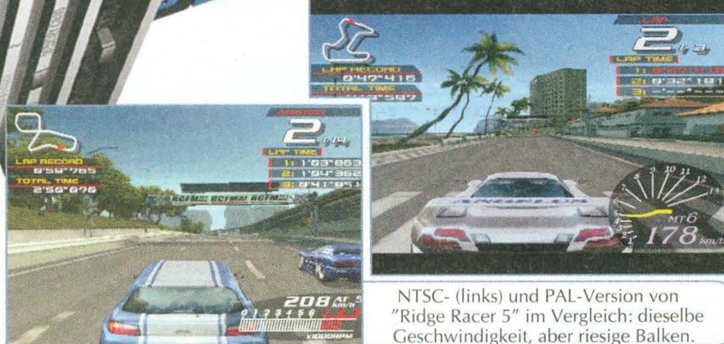
Thron

Am 24. November ist es soweit: Die Playstation 2 tritt die Nachfolge der meistverkauften Heimkonsole der 90er Jahre an. Welche Veränderungen gibt es beim PAL-Gerät, mit welchen Spielen dürft Ihr unterm Weihnachtsbaum zocken und welches Zusatzequipment müsst Ihr unbedingt haben?

Neun Monate nach dem Japan-Start (siehe MAN!AC 5/2000) ist es auch in Deutschland soweit: Mit einer millionenschweren Werbekampagne will Sony an den Erfolg des Millionen-Sellers Playstation anknüpfen und die PS2 an die Spitze der Verkaufscharts katapultieren. Bereits seit längerer Zeit werden potenzielle Käufer in den RTL2-News mit kurzen Ausschnitten aus kommenden PS2-Titeln heiß gemacht, in Großmärkten wie Media Markt, Saturn oder Karstadt laufen Endlos-Trailer und die Vorbestellaktion läuft seit 7. Oktober auf Hochtouren – Sonys 'Home Entertainment System' ist allgegenwärtig und die Verkaufsargumente wie 128-Bit-Konsole mit unglaublicher Grafik, riesiges Spieleangebot, vollwertiger DVD-Player mit 5.1-Digital-Sound und Abwärtskompatibilität werden in die Köpfe der Massen gehämmert. Der PS2-Marketing-Zug steht



Sinnvolle Verbesserung in der PAL-Umsetzung: der Zweispieler-Modus im Knobler "Fantavision".



NTSC- (links) und PAL-Version von "Ridge Racer 5" im Vergleich: dieselbe Geschwindigkeit, aber riesige Balken.

"Letztendlich wird der Kunde

Über das Thema Playstation-2-Einführung in Deutschland unterhielt sich MAN!AC mit zwei Handels-Vertretern. Der 33-jährige Groß- und Außenhandelskaufmann Michel Wedler (links im Bild) ist Produktmanager Software im Bereich Einkauf 'Neue Medien' des Elektro-Riesen Saturn. Silvia Kopietz ist 26 Jahre und Einkaufsleiterin der Firma Playcom in Erfurt. In ihrer Freizeit spielt sie querbeet durch alle Genres und Systeme.

In welcher Form werden Sie von Sony bezüglich des PS2-Starts unterstützt? Wie sind sie generell, im Vergleich mit Sega und Nintendo, mit dem Support der Firma zufrieden?

MICHEL WEDLER: Der Support und die Informationen sind genauso gut wie die von Sega und Nintendo bei einer Produktneueinführung.

SILVIA KOPIETZ: Es wird Werbematerial geben, welches zusätzlich auf den Release hinweisen soll. Eine größere Marketingkampagne seitens Sony ist ebenfalls geplant (Print- und TV-Werbung). Trotzdem wird der Dreamcast momentan durch gute Software weiterhin ein interessantes Produkt bleiben. Zubehör wie z.B. eine Maus stehen kurz vor Release – das Thema Internet wird für DC-User eine neue Herausforderung. Nintendos Gamecube lässt sich leider noch bis zum nächsten Jahr Zeit, wird aber sicherlich seine Zielgruppe finden – ähnlich wie beim N64 wahrscheinlich Spieler unter 18 Jahren.

Wie verläuft die PS2-Vorverkaufsaktion? Existieren bereits erste Zahlen oder Hochrechnungen?

MICHEL WEDLER: Wir sind sehr zufrieden, unsere Kunden nehmen das Angebot bereits sehr gut an. Es gibt auch schon Zahlen, die wir wegen des Wettbewerbs mit anderen Händlern aber nicht öffentlich darstellen.

SILVIA KOPIETZ: Der Vorverkauf hat erst begonnen, jedoch verzeichnen die ersten Zahlen einen positiven Erfolg. Speziell die Hardcore-Gamer können den Release der PS2 kaum erwarten.

Wieviele PS2-Systeme werden am 24. November bei Ihnen erhältlich sein? Wie wird das Angebot bis Weihnachten aussehen?

MICHEL WEDLER: Es ist genug für alle da, und auch bis Weihnachten sehe ich keine Engpässe für unsere Kunden.

SILVIA KOPIETZ: Für den Deutschen Markt existieren bereits Mengen, die verfügbar sein sollen, seitens Sony allerdings nicht garantiert. Am Tag Eins sind wohl 50.000 Stück bestätigt, alles Weitere bleibt abzuwarten.

Wurden Sie und Ihre Mitarbeiter von Sony auf den PS2-Start vorbereitet? Wie gut wissen Sie über die Spezifikationen und Anwendungsmöglichkeiten der Konsole Bescheid?

MICHEL WEDLER: Die Informationen waren am Anfang etwas dürftig, aber so langsam kommen die Unterlagen, mit denen wir auch unsere Mitarbeiter richtig ins Bild setzen können.

SILVIA KOPIETZ: Die Fachpresse hat einiges über die PS2 berichtet, je-

Folger

unter Dampf und die 100.000 zu Anfang erhältlichen Geräte gelten nicht nur Sony-intern als durchverkauft – trotz des hohen Preises von 869 Mark.



Hardware-Kosmetik



Die PAL-Konsole wurde gegenüber dem NTSC-Original in einigen Punkten überarbeitet: Neben den obligatorischen Veränderungen wie Anpassung der Ländernorm und Einbau eines 230V-Netzteils hat Sony auch bei anderen Komponenten nachgebessert. So stellte ein bekannter MOD-Chip-Großhändler in Asien den Verkauf von umgebauter Hardware ein – die 'Ländergrenzenkiller' versagten nämlich ihren Dienst auf den weiterentwickelten Playstation-2-Platinen. Ähnliche Mainboards werden auch in der PAL-Version verwendet und machen die Konsole erstmal sicher vor Raubkopierer-Attacken. Darunter haben allerdings auch gesetzestreue Import-Zocker zu leiden, die sich zwangsläufig eine weitere PS2 anschaffen müssen.



Tecmos "Dead or Alive 2" besitzt im Vergleich zur Dreamcast-Version neue Kämpfer und Arenen

Schlechte Nachrichten müssen auch Fans von DVD-Originalen verdauen: Konntet Ihr den auf der Memory-Card gespeicherten Länderschutz der japanischen Konsole mit einem Tastendruck überlisten und zumindest die meisten Code-1-Filme (USA) gucken, so müsst Ihr als Besitzer einer PAL-PS2 auf diesen Kniff verzichten. Sony verlegte die neuen DVD-Treiber von der Speicherkarte direkt in die Hardware – zumindest wird so auch ein ungewolltes Löschen samt folgender, umständlicher Neuinstallation verhindert.

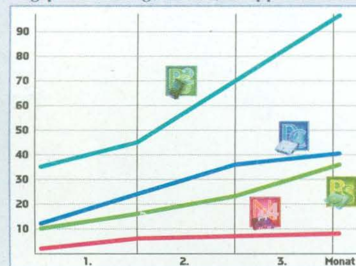




NTSC (links) und PAL: Bei "Tekken Tag Tournament" wurde in der hiesigen, etwas trägen Version das Flackern entfernt.

Blitzstart

Zumindest einen Rekord hat Sony beim Playstation-2-Launch am 24. November schon sicher: Noch nie stand am Erstverkaufstag eine Videospielkonsole mit mehr Titeln in den Regalen der Händler. Über 30 Spiele sollen laut Hersteller in der Anfangsphase verfügbar sein, knapp dreimal soviel wie beim Start von Playstation und Dreamcast. Bis Ende März 2001 stehen laut offizieller Pressemitteilung von Sony sogar knapp 100 Software-Titel in den Läden. Vergleicht man die Zahlen mit dem damaligen Playstation-Angebot, bedeutet dies eine Steigerung um knapp das Dreifache. Selbst den forsch gestarteten Dreamcast lässt Sony mit einem doppelt so großen Software-Sortiment innerhalb des gleichen Zeitraums weit hinter sich – vom quantitativ mäßigen N64-Portfolio ganz zu schweigen. Wie die angekündigte Masse an Playstation-2-Titeln allerdings qualitativ abschneidet, muss sich in den nächsten Monaten noch zeigen.



"... entscheiden!"



doch basierten diese Aussagen nicht unbedingt auf Informationen seitens Sony. Deshalb gab es einige Verunsicherungen über die exakten Features der PS2!

Welches sind für Sie die Hauptargumente für den Kauf einer PS2? Welche davon wollen Sie ihrer Kundschaft besonders nahe legen?

MICHEL WEDLER: Tolle Grafik, toller Sound und dazu noch ein DVD-Player – was will man mehr?

SILVIA KOPIETZ: Dass die PS2 DVD-Kompatibilität mit sich bringt, ist sicherlich ein hervorragendes Argument. Genauso die Abwärtskompatibilität lässt bei vielen (auch Playstation-Besitzern) das Herz höher schlagen.

Welche Meinung haben Sie zu dem Thema PS2-Preis?

MICHEL WEDLER: Die Softwarepreise sind okay! Die Hardware ist zugegeben etwas happig im Preis, aber der Käufer muss bedenken, dass ein voll funktionsfähiger DVD-Player integriert ist – und wer will nicht zu Hause ein kleines Home Cinema ohne Kabelsalat.

SILVIA KOPIETZ: Letztendlich wird der Kunde entscheiden. Ich bin der Meinung, dass Qualität nun mal auch seinen Preis hat. Und wenn die Konsole das hält was sie uns verspricht, ist der Preis gerechtfertigt.

Werden bei ihnen irgendwelche Spezialangebote erhältlich sein (z.B. Bundle mit Software & Hardware oder mit ausgewählten DVD-Filmen)?

MICHEL WEDLER: Nein, bisher noch kein Thema, aber wie immer im Leben ist alles denkbar!

SILVIA KOPIETZ: Ein Bundle anzubieten, ist meiner Meinung nach keine gute Lösung. Der Kunde sollte frei entscheiden, von welchem Hersteller er Software und Zubehör haben möchte. Die Konsole sollte nicht über 'Dumping'-Preise vermarktet werden, sondern über eine fachgerechte Beratung und andere Möglichkeiten, die sich bei der PS2 anbieten.

Wie wird Ihrer Meinung nach der typische PS2-Käufer aussehen?

MICHEL WEDLER: Es gibt keine typischen PS2-Käufer! Playstation oder Videospiele treffen inzwischen keine spezielle Zielgruppe mehr – sie sind voll Massenmarkt-fähig geworden. Und somit auch für Erna H. aus B. ein Kaufwunsch!

SILVIA KOPIETZ: Es wird wohl der Freakkunde sein, der bereits schon eine Playstation besitzt – er kann vorhandene Software und Hardware weiternutzen. Die Altersgruppe wird sich allerdings ändern: Schätzungsweise sind PS2-Käufer älter als 22 Jahre; das Einkommen spielt ebenfalls eine Rolle. Denn mit dem aktuellen Preis erreicht man nicht die Masse.

Die Software-Piraterie ist das größte Problem bei der Playstation. Welche Hoffnungen setzen Sie in die PS2, für die bereits MOD-Chips und Raubkopien (zumindest in Japan) erhältlich sind?

MICHEL WEDLER: Sehr große Hoffnungen, ansonsten stirbt irgendwann die Spieleindustrie.

SILVIA KOPIETZ: Wir können nur hoffen, dass sehr schnell die Spielehersteller Software auf DVD liefern und somit das Thema erst einmal erledigt ist. Es muss jedem User deutlich gemacht werden, dass Raubkopien strafbar sind und sie letztendlich auch selber darunter leiden. Denn Softwareentwicklung kostet eine Menge Geld!



"SSX" von Electronic Arts sieht auf den Screenshots gut aus, ruckelt aber ab und an.



Die Automaten-Umsetzung "Moto GP" von Namco sieht gut aus und setzt auf Realismus


Zum PS2-Start in Deutschland werden sich solche Übernachtungs-Szenen (hier in Japan) wohl nicht abspielen

An der Geräterückseite findet Ihr ebenfalls eine kleine Veränderung: Der PCMCIA-Slot (in Japan u.a. für Harddisk und Modem gedacht) wird durch eine neue Schnittstelle ersetzt, die künftig eine 3,5-Zoll-Festplatte aufnimmt. Die restlichen Anschlüsse bleiben beim alten und machen die PS2 zu einem zukunftsfähigen Allroundtalent.



Interessantes Comic-Golf von EA: "Swing Away Golf" bietet hübsche Optik und ausgefeiltes Schlagsystem.

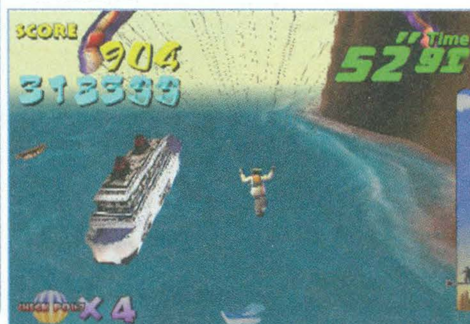
PAL-Software

In puncto Quantität sichert sich Sony einen Platz in der Videospielgeschichte – mit über 30 Starttiteln (Preis je ca. 120-140 Mark) fällt die Wahl schwer. Für den Kunden stehen Spiele aus nahezu allen Genres parat: Von Renn-Action ("Ridge Racer 5") bis hin zum deutschen Nationalsport Fußball ("FIFA 2001") – hier findet jeder seinen Favoriten. Doch wie steht's mit der PAL-Anpassung? Sony macht es dem Konkurrenten Sega nach und implementiert laut eigener Aussage in jeden hauseigenen Toptitel eine 50/-60Hz-Umschaltung, um Geschwindigkeitsverluste und schwarze Balken zu vermeiden. Wie sich andere Firmen verhalten bleibt abzuwarten, denn Namcos Starttitel "Tekken Tag Tournament" und "Ridge Racer 5" verfügen weder über einen 60Hz-Modus noch eine kompetente PAL-Anpassung. Das Resultat sind riesige Balken samt gequetschtem Bild bei "RR5" und ein trägerer Spielablauf bei "TTT". Dafür gibt es bei Letzterem eine augenfällige Verbesserung: Die japanischen Entwickler haben störendes Flackern und Kantengrieseln eliminiert. Ergebnis: ein ruhiges, leicht verschwommenes Bild, vergleichbar mit dem des Dreamcast. Trotz minimaler Unschärfe ist dies ein Schritt nach vorn, denn nicht jeder besitzt oder kauft sich wegen der PS2 einen Highend-Fernseher, bei dem die genannten Probleme nicht auftreten. Wie die Entwickler mit anderen Macken wie fehlendem Anti-Aliasing, geringem Videospeicher und Texturarmut zurecht kommen, wird sich zeigen. Aussagen von Fachleuten (z.B. Simon Harris, Bullfrog), die diese Probleme bereits gelöst haben, stimmen jedenfalls zuversichtlich: Vielleicht erhalten wir optisch wie spielerisch brillante Titel früher als wir alle dachten. *os*

Software-Flut bis Weihnachten

Titel	Hersteller	Genre	Geplanter Termin	Einschätzung
Aquaqua - Wetrix 2	SCI	Puzzle	24. November	3/5
Armored Core 2	From Software	Mech-Simulation	(1)	3/5
ESPN Int. Track & Field	Konami	Sportspiel	24. November	3/5
ESPN ISS 2000	Konami	Sportspiel	24. November	5/5
ESPN XGames Snowboarding	Konami	Sportspiel	24. November	3/5
Eternal Ring	From Software	Rollenspiel	(1)	3/5
Evergrace	From Software	Rollenspiel	(1)	3/5
F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	24. November	4/5
F1 World Grand Prix	Video Systems	Rennspiel	24. November	3/5
Fantavision	Sony	Puzzle/Geschicklichkeit	24. November	2/5
FIFA 2001	Electronic Arts	Sportspiel	24. November	5/5
Gradius 3 & 4	Konami	Shoot'em-Up	24. November	3/5
Madden NFL 2001	Electronic Arts	Sportspiel	24. November	4/5
Midnight Club: Street Racing	Take 2	Rennspiel	24. November	3/5
NHL 2001	Electronic Arts	Sportspiel	24. November	4/5
Pool Master	Take 2	Billard	24. November	2/5
R.C. Revenge Pro	Acclaim	Rennspiel	24. November	2/5
Rayman 2 Revolution	Ubi Soft	Jump'n'Run	24. November	5/5
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Midway	Beat'em-Up	24. November	4/5
Ridge Racer 5	Namco	Rennspiel	24. November	4/5
Silent Scope	Konami	Zielkreuz-Shooter	24. November	3/5
Sky Surfer	Conspiracy	Sportspiel	24. November	2/5
Smugglers Run	Take 2	Rennspiel	24. November	3/5
SSX	Electronic Arts	Sportspiel	24. November	3/5
Street Fighter EX 3 Plus	Capcom	Beat'em-Up	24. November	3/5
Super Bust A Move	Taito	Puzzle	24. November	4/5
Swing Away Golf	Electronic Arts	Sportspiel	24. November	3/5
Tekken Tag Tournament	Namco	Beat'em-Up	24. November	4/5
Timesplitters	Eidos	Ego-Shooter	24. November	3/5
Wild Wild Racing	Rage	Rennspiel	24. November	3/5
X Squad	Electronic Arts	Action	24. November	4/5
Dead or Alive 2	Tecmo	Beat'em-Up	Dezember	5/5
Disney's Dinosaur	Ubi Soft	Action-Adventure	Dezember	3/5
Driving Emotion Type S	Square	Rennspiel	Dezember	2/5
Dynasty Warriors 2	Koei	Action	Dezember	3/5
F1 Championship Season 2000	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember	4/5
Familie Feuerstein: Viva Rock Vegas	Conspiracy	Fun-Racer	Dezember	2/5
H3O Surfing	Team 17	Sportspiel	Dezember	3/5
Kessen	Koei	Simulation	Dezember	4/5
Moto GP	Namco	Rennspiel	Dezember	4/5
NBA 2001	Electronic Arts	Sportspiel	Dezember	4/5
Orphen	Activision	Rollenspiel	Dezember	3/5
Silpheed: The lost Planet	Treasure	Shoot'em-Up	Dezember	4/5
Stunt GP	Team 17	Rennspiel	Dezember	3/5
Theme Park World	Electronic Arts	Simulation	Dezember	4/5
Top Gear Dare Devil	Kemco	Rennspiel	Dezember	2/5

(1) Das Schicksal von Crave, dem deutschen Publisher der From-Software-Titel, ist momentan ungewiss. Damit ist auch fraglich, ob die drei PS2-Spiele wie angekündigt zum Start erscheinen.



Das mittelprächtige "Sky Surfer" erscheint zum Deutschland-Start am 24. November

Zubehör-Paradies

Die immense Verbreitung der Playstation öffnete den Herstellern von Konsolen-Peripherie einen gigantischen Markt: Waren beim Deutschland-Start im September 1995 nur vereinzelt Pads oder Memory Cards von Fremdanbietern erhältlich, so ist das Angebot seit etwa zwei Jahren nahezu unüberschaubar. Auf den Start der Playstation 2 sind die meisten Hardwarefirmen besser vorbereitet und bieten bereits am Erstverkaufstag nahezu ihr komplettes Programm feil. Im Folgenden wollen wir Euch schon vorliegende Fremdhersteller-Geräte und ihre Funktionen näher vorstellen. Eine komplette Übersicht findet Ihr in der Tabelle, näheres zur Hardware-Zukunft der PS2 lest Ihr im Tokyo-Game-Show-Artikel ab Seite 18.



Mad Catz gibt sich im Gegensatz zur Interact-Konkurrenz verspielt. Der 'Dual Force Controller' ist eine gute Alternative zum Original-Pad.



Interact setzt bei der PS2-Peripherie auf elegantes Schwarz. Vor allem die Fernbedienung ist empfehlenswert.

INTERACT: Zwei Joypads und eine Fernbedienung mussten sich dem MAN!AC-Test stellen: Der 'DUAL IMPACT 2'-CONTROLLER bietet für 60 Mark die gleichen Funktionen wie Sonys PS2-Original. Alle acht Aktions-Tasten werden analog abgefragt, die Druckwege sind vergleichbar mit dem Vorbild. Das Bumerang-förmige Pad ist recht klobig und nur von größeren Händen ohne Anstrengung zu halten. Auch die Bedienung des hochgewölbten Digi-Kreuzes wird auf Dauer zur Kraftübung – besonders bei Beat'em-Ups. Die beiden Analog-Sticks können mit ihrer Leichtgängigkeit und rutschigen Oberfläche ebenfalls nicht recht überzeugen. Das nahezu baugleiche 'STORM CHASER'-JOYPAD ist mit zwei zusätzlichen Aktions-, Dauerfeuer- sowie Programmierknöpfen ausgestattet, bietet aber trotzdem nur durchschnittliche Qualität zu einem recht hohen Preis (80 Mark). Einen erheblich besseren Eindruck hinterlässt da schon die 'DVD REMOTE CONTROL': Im Vergleich zum Mad-Catz-Pendant ist die handliche Fernsteuerung ohne ständiges Umgreifen zu bedienen. Auch Größe und Anordnung der Tasten sind besser gelungen als bei der Konkurrenz. Fernseher und Videorecorder können mit dem Interact-Geber nicht angesteuert werden, trotzdem ist er momentan die beste Wahl.

MAD CATZ: Aus dem umfangreichen PS2-Zubehör-Programm standen uns drei Produkte zum Test zur Verfügung. Mit dem robusten, in transparenten Farben erhältlichen 'EXTENSION CABLE' verlängert Ihr für schlappe 15 Mark Euer Joypadkabel um knapp zwei Meter – ideal für bequemes Zocken. Ebenfalls sehr massiv liegt der 'ADVANCED DUAL FORCE'-CONTROLLER in der Hand: Er besitzt die gleichen Funktionen wie Sonys 'Dual Shock 2', zusätzlich dürft Ihr das Mad-Catz-Pad mit der Makro-Funktion nach Belieben programmieren und so z.B. komplizierte Beat'em-Up-Specials auf eine Taste legen. Die Verarbeitung ist tadellos und die analogen Action-Buttons bestechen mit längeren Druckwegen als das Sony-Original. Die beiden Analog-Sticks sind dagegen etwas leichtgängiger und das Digi-Kreuz verhält sich nicht ganz so präzise. Für 70 Mark eine gelungene Alternative zum 'Dual Shock 2'. Für alle DVD-Fans steht eine elegante Fernbedienung im Programm: Der schlanke 'DVD 2' -Signalgeber fungiert auf Wunsch nicht nur als Steuereinheit für Eure PS2, Ihr könnt darüber hinaus auch Fernseher und Videorecorder anfunken – sofern Ihr Eure Geräte in beigefügter Liste findet, denn bei uns gängige Marken wie Grundig oder Thomson sucht Ihr vergebens. Auf der Oberseite sitzen lumineszierende (in der Dunkelheit leuchtende) Tasten in unterschiedlicher Größe: Dabei nehmen häufig verwendete Tasten wie Play, Pause und Vor/Zurückspulen den größten Platz ein, während die Knöpfe für Untertitel oder Sound kleiner gehalten sind. Leider sind die Tasten eng und sehr weit von der gummierten Grifffläche entfernt angeordnet. Um die gewünschten Buttons zu erreichen, müsst Ihr ständig Eure Haltung verändern und genau zielen – auf Dauer reichlich unbequem. Das mitgelieferte Empfangsteil dürft Ihr praktischerweise auch an Joyport 2 anstöpseln, so entfällt lästiges Umstöpseln von Pad und Receiver. Für 50 Mark erhaltet Ihr eine formschöne, etwas unhandliche Fernbedienung – trotzdem ist der DVD-Genuss damit weitaus praktikabler als mit dem Standard-Pad.



Angekündigte PS-2 Peripherie

PRODUKT	HERSTELLER	PREIS	VERFÜGBAR
Controller Extension Cable	Interact	20 Mark	24. November
Dual Impact 2 Controller	Interact	60 Mark	24. November
DVD Remote Control	Interact	40 Mark	24. November
Multiplayer-Adapter	Interact	80 Mark	24. November
RGB Scart-Kabel	Interact	20 Mark	24. November
Shadow Blade Arcade Stick	Interact	n.b.	24. November
Storm Chaser Controller	Interact	80 Mark	24. November
Advanced Dual Force PS2 Controller	Mad Catz	70 Mark	24. November
Dual Force PS2 Controller	Mad Catz	60 Mark	24. November
DVD 2 Fernbedienung	Mad Catz	50 Mark	24. November
MC2 Lenkrad	Mad Catz	150 Mark	24. November
PS2 'Panther' Spezial-Joystick	Mad Catz	n.b.	1. Quartal 2001
PS2 Angel	Mad Catz	n.b.	1. Quartal 2001
PS2 Lightgun	Mad Catz	n.b.	1. Quartal 2001
PS2 Memory Card 8MB	Mad Catz	80 Mark	24. November
S-AV-Kabel	Mad Catz	20 Mark	24. November
Verlängerungskabel	Mad Catz	15 Mark	24. November
DVD Fernbedienung	Saitek	50 Mark	24. November
Gamepad PX4000	Saitek	70 Mark	24. November
Lenkrad RX400	Saitek	130 Mark	24. November

BLAZE: Die Zubehör- und Schummel-Profis verhalten sich wie beim Dreamcast-Start erstmal abwartend. Zwar sind PS2-Peripherie-Geräte wie Xploder, Lightgun, Fernbedienung, Joypad und Lenkrad in der Entwicklung – ob und was allerdings am 24. November erscheinen wird ist noch unklar.

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A - Z

Theo KRANZ VERSAND | Joysoft | gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 222

TELEFONISCH VON 9:00 UHR BIS 20:00 UHR (SA. VON 10:00 UHR BIS 16:00 UHR) ...

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS



portofreie Sonder-Lieferung

PlayStation 2
Art.Nr.: P2H001
Release: NOV 00
DM 869.-

Titel	Release	Preis
SONDER-AKTION		
Skate Scooter		DM 94.95
PLAYSTATION 2		
Playstation 2 inkl. DS	NOV 00	DM 869.00
Dual Shock Controller orig.	NOV 00	DM 59.95
Memory Card 8 MB orig.	NOV 00	DM 89.95
Horiz. Stand orig.	NOV 00	DM 29.95
Vert. Stand orig.	NOV 00	DM 29.95
LR M. Schumacher GTR		DM 139.95
Lenkrad 360 Modena	NOV 00	DM 99.95
Armored Core	NOV 00	DM 109.95
JETZT Dead or Alive 2:Hardcore	DEZ 00	DM 119.95
JETZT Disney's Dinosaurier	DEZ 00	DM 109.95
ESPN Intern. Track &Field	NOV 00	DM 109.95
ESPN X-Games Snowboard.	NOV 00	DM 109.95
Evergrace	NOV 00	DM 109.95
F1 Championship S2000	DEZ 00	DM 109.95
F1 Racing Championchip	NOV 00	DM 109.95
FIFA 2001	NOV 00	DM 109.95
Gradius III & IV	NOV 00	DM 109.95
Int.Superstar Soccer 2000	NOV 00	DM 109.95
Kessen	DEZ 00	DM 109.95
NHL 2001	NOV 00	DM 109.95
JETZT Orphen	DEZ 00	DM 109.95
R.2 R. Boxing Round 2	NOV 00	DM 109.95
Rayman Revolution	NOV 00	DM 109.95
Ridge Racer V	NOV 00	DM 119.95
Silent Scope	NOV 00	DM 109.95
SSX	NOV 00	DM 109.95
Tekken Tag Tournam.	NOV 00	DM 119.95
Theme Park World	DEZ 00	DM 109.95
Time Splitters	NOV 00	DM 109.95
X Squad	DEZ 00	DM 109.95
PLAYSTATION		
Playstation PSOne		DM 249.00
Controller Cyber Shock IR		DM 59.95
Memorycard 15B blau		DM 14.95
Memorycard 30B transp rot		DM 19.95
Memorycard 60B transp grün		DM 24.95
Memorycard 120B grau		DM 49.95
Scorpion II Laser Vers.		DM 59.95
Falcon Light Gun Silber		DM 89.95
Scorpion Light Gun Silber		DM 39.95
Xploder FX		DM 69.95
Xploder CD9000 Unlimited		DM 34.95
Xploder Classic V3.20		DM 44.95
Xploder CD9000 XL		DM 69.95
JETZT 007 Racing	DEZ 00	DM 89.95
Alien - Die Wiedergeburt	NOV 00	DM 89.95
Bond World is not enough	NOV 00	DM 89.95
Chase the Express		DM 89.95
Chicken Run	NOV 00	DM 89.95
Danger Girl	NOV 00	DM 79.95
Digimon World	NOV 00	DM 79.95
Dino Crisis 2	NOV 00	DM 89.95
Disney's Dinosaurier	NOV 00	DM 84.95
Donald Duck Quack Attack	NOV 00	DM 79.95
Driver2 Back on t. Street	NOV 00	DM 89.95
Dschungelb. Groove Party	NOV 00	DM 89.95
F1 Championship S2000		DM 89.95
F1 Racing Championship		DM 59.95
FIFA 2001	NOV 00	DM 89.95
Formel Eins 2000	NOV 00	DM 99.95
Frontschweine		DM 89.95
Fussball Live 2	NOV 00	DM 99.95
Koudelka		DM 79.95
Landmaker		DM 79.95
JETZT Legend of Dragoon	DEZ 00	DM 99.95
Medal of Honor Undergrnd.	NOV 00	DM 89.95
Mille Miglia		DM 59.95
Moorhuhnjagd	NOV 00	DM 49.95
Moto Racer WT		DM 89.95
NHL 2001		DM 89.95
Nightmare Creatures II		DM 79.95
Parasite Eve 2		DM 79.95
Rayman 2		DM 79.95
Spiderman		DM 79.95
Spyro 3 Year of t. Dragon	NOV 00	DM 89.95
Star Trek Invasion		DM 79.95
Street Scooters		DM 79.95
Syphon Filter 2		DM 89.95
Tenchu 2		DM 79.95
Toca World Touring Cars		DM 79.95
Tony Hawk's 2		DM 79.95
Vagrant Story		DM 79.95
Vanishing Point	NOV 00	DM 79.95
Wild Rapids		DM 79.95
WWF Smack Down 2	NOV 00	DM 89.95
DREAMCAST		
Dreamcast-Online-Pack		DM 379.00
Xploder Schummelmodul		DM 49.95
DCX Adapter zum Abspielen		DM 24.95
VGA Box		DM 39.95
DC-Mouse	NOV 00	DM 59.95
Dreamcast Controller Pad		DM 49.95
Dreamcast Keyboard		DM 59.95
Aerowings 2: Air Strike		DM 79.95
Arcatera	NOV 00	DM 89.95
Chicken Run	NOV 00	DM 89.95
Crazy Taxi		DM 89.95
Dave Mira Freestyle BMX	NOV 00	DM 79.95
Dead or Alive II		DM 89.95
Deep Fighter		DM 89.95
Disney Mag. Racing Quest		DM 79.95
Disney's D.D. Quack Attack	NOV 00	DM 89.95
Disney's Dinosaurier	NOV 00	DM 89.95
Ducati	NOV 00	DM 79.95
Ecco - Defender of Future		DM 89.95
ECW Anarchy Rulz	NOV 00	DM 49.95
JETZT F1 Racing Championship	DEZ 00	DM 89.95
F1 World Grand Prix II		DM 99.95
Ferrari 355 Challenge		DM 89.95
Grand Prix 3 Saison'99	NOV 00	DM 89.95
Grand Theft Auto 2		DM 79.95
Half Life dt. "Blue Shift"	NOV 00	DM 79.95
Hidden & Dangerous		DM 79.95
Intern. Track & Field		DM 84.95
Kiss Psycho Circus		DM 89.95
Le Mans 24		DM 89.95
Mat Hoffmans Pro BMX	NOV 00	DM 89.95
Metropolis Street Racer	NOV 00	DM 84.95
MTV Skateboarding		DM 89.95
NHL 2K		DM 89.95
Nightmare Creatures II		DM 84.95
JETZT Phantasy Star Online	DEZ 00	DM 84.95
POD 2	NOV 00	DM 89.95
Powerstone 2		DM 89.95
Railroad Tycoon II		DM 89.95
Ready 2 Rumble Round 2	NOV 00	DM 84.95
Resid. Evil Code Veronica		DM 89.95
San Francisco Rush 2049		DM 94.95
Sega Extreme Sports		DM 89.95
JETZT Sega GT	DEZ 00	DM 84.95
JETZT Sega Worldw. Soccer 2001	DEZ 00	DM 84.95
JETZT Shenmue TV	DEZ 00	DM 119.95
Silent Scope	NOV 00	DM 84.95
Sno-Cross Championchip	NOV 00	DM 79.95
Space Channel 5		DM 89.95
Speed Devils Online	NOV 00	DM 94.95
Star Wars Jedi Pow.Battle		DM 89.95
Starlancer	NOV 00	DM 79.95
SW EP1: Racer		DM 89.95
Sydney 2000		DM 99.95
Time Stalkers	NOV 00	DM 84.95

DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

gameplay, Joysoft und der Theo Kranz Versand haben sich zum größten Spiele-Spezialisten Deutschlands zusammengeschlossen.
Und das heißt: die allerneuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinderleichtes Bestellen und superschnelle Lieferung.
Wir wissen, wie's geht.
Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.

Ridge Racer 5



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0004
Release: NOV 00
DM 119.95

FIFA 2001



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0011
Release: NOV 00
DM 109.95

Silent Scope



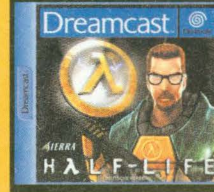
PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0018
Release: NOV 00
DM 109.95

Tekken Tag Tournam.



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0003
Release: NOV 00
DM 119.95

Halflife (dt.) Blue Sh.



DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 180
Release: NOV 00
DM 79.95

Mario Tennis



NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT 261
Release: NOV 00
DM 109.95

Titel	Release	Preis
Tokyo Highway Challenge 2		DM 79.95
Tomb Raider 5		DM 99.95
JETZT Tony Hawk's 2	DEZ 00	DM 89.95
Vanishing Point	NOV 00	DM 89.95
Virtua Tennis		DM 89.95
Virtual Athlete		DM 89.95
WWF Royal Rumble		DM 89.95
NINTENDO 64		
Nintendo 64 Pokémon		DM 249.00
Batman of the Future	NOV 00	DM 99.95
Bond:Welt ist nicht genug	NOV 00	DM 99.95
Daffy Duck		DM 99.95
Donald Duck Quack Attack	NOV 00	DM 99.95
F1 Racing Championship	NOV 00	DM 109.95
Int.Superstar Soccer 2000		DM 109.95
Mario Party 2		DM 119.95
Mario Tennis	NOV 00	DM 109.95
Mickey's Speedway USA	NOV 00	DM 129.95
Operation: Winback		DM 99.95
Perfect Dark		DM 119.95
Pokemon Snap		DM 129.95
Pokémon Stadium		DM 139.95
Power Rangers	NOV 00	DM 109.95
San Francisco Rush 2049		DM 99.95
Scooby Doo	NOV 00	DM 109.95
Tom & Jerry	NOV 00	DM 99.95
Turok III		DM 99.95
WWF No Mercy	NOV 00	DM 109.95
Zelda - Majora´s Mask	NOV 00	DM 129.95
GAMEBOY		
GameBoy Color		DM 139.00
AC-Adapter GBC & GBP		DM 9.95
XPloder GB/GBC		DM 69.95
Bond Welt ist nicht genug	DEZ 00	DM 69.95
Cannon Fodder	NOV 00	DM 59.95
Chicken Run	NOV 00	DM 59.95
Croc 2		DM 69.95
Dave Mira Freestyle BMX	NOV 00	DM 59.95
Disney's Dinosaurier	NOV 00	DM 59.95
Donald Duck Quack Attack		DM 59.95
Donkey Kong Country	NOV 00	DM 64.95
Dragon Quest Monsters		DM 64.95
Driver		DM 59.95
F1 Championship Seas.2000	DEZ 00	DM 69.95
Formel 1 2000		DM 59.95
Int.Superstar Soccer 2000		DM 59.95
Mat Hoffmans Pro BMX	NOV 00	DM 59.95
Metal Gear Solid		DM 59.95
Moorhuhnjagd	NOV 00	DM 64.95
Perfect Dark		DM 69.95
Pokémon Blaue Edition		DM 69.95
Pokémon Gelbe Edition		DM 69.95
Pokémon Rote Edition		DM 69.95
Pokemon Trading Card G.	DEZ 00	DM 69.95
Rayman		DM 64.95
Tomb Raider		DM 59.95
Tony Hawk Skateboarding		DM 59.95
Tony Hawk's 2	NOV 00	DM 59.95



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Wenn wir's nicht haben-
dann hat's keiner!

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE
... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

Danger Girl



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1296
Release: NOV '00
DM 79.95

M.o.H.: Underground



portofreie Sonder-Lieferung

PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1300
Release: NOV '00
DM 89.95

Driver 2



portofreie Sonder-Lieferung

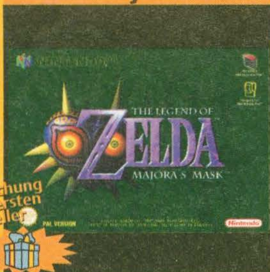
PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1250
Release: NOV '00
DM 89.95

Ferrari 355 Challenge



DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 137
Release: erhältlich
DM 89.95

Zelda: Majora's Mask



Überraschung für die ersten Besteller



NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT 259
Release: NOV '00
DM 129.95

PREISHAMMER

PLAYSTATION

- **C&C 2 Alarmst. Rot** .... **DM 29.95**
- Castrol Honda Superbike ..... DM 29.95
- ECW Hardcore Revolution .... DM 19.95
- **Fifa Soccer 99** .... **DM 19.95**
- **Gran Turismo II** .... **DM 49.95**
- Legend of Kartia .... DM 34.95
- NBA Live 99 .... DM 29.95
- **NHL 99** .... **DM 29.95**
- **Rayman Platinum** .... **DM 29.95**
- Street Skater .... DM 29.95
- **Tony Hawk Skateboarding** .. **DM 49.95**
- Warzone 2100 Ricochet ...... DM 29.95
- **WCW Mayhem** .... **DM 29.95**

DREAMCAST

- Formula One Racing .... DM 59.95
- **Sega Rally II** .... **DM 49.95**
- Speed Devils .... DM 29.95
- **Virtua StrikerII V.2000.1** ..... **DM 49.95**
- **WWF Attitude** .... **DM 9.95**

NINTENDO 64

- **Donkey Kong 64 + Exp. Pak** .. **DM 69.95**
- **ECW Hardcore Revolution** ... **DM 19.95**
- F1 World GP II .... DM 39.95
- J.McGrath Supercross 2000 ... DM 44.95
- **Shadowman** .... **DM 49.95**
- **Turok Rage Wars** .... **DM 19.95**

GAMEBOY

- **Int. Superstar Soccer 99** ..... **DM 19.95**
- **Quest for Camelot** .... **DM 14.95**
- Super Mario Land Classic ...... DM 24.95

Tony Hawk's Skateb.



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1266
Release: erhältlich
DM 49.95

Speed Devils



DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 027
Release: erhältlich
DM 29.95

Donkey Kong 64



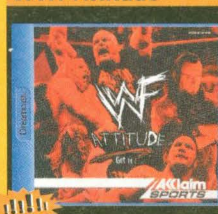
NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT 204
Release: erhältlich
DM 69.95

ECW Hardcore Rev.



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD431
Release: erhältlich
DM 29.95

WWF Attitude



DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 061
Release: erhältlich
DM 9.95

Turok: Rage Wars



NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT 230
Release: erhältlich
DM 19.95

FIFA Soccer '99



PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD771
Release: erhältlich
DM 19.95

Sega Rally 2



DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 015
Release: erhältlich
DM 49.95

Super Mario Land Cl.



GAMEBOY
Art.Nr.: GB 289
Release: erhältlich
DM 24.95

 Portofreie Sonder-Lieferung*



Jetzt vorbestellen - zum Release-Datum spielen.

 Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine kleine Überraschung!

 Preishammer - Top-Spiele zum Spitzenpreis



Budget - Spiele-Klassiker zum Sonderpreis



Bundle - all inklusive

Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.- DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. *: Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post.

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

COMING NOW

NOVEMBER (USA)

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
PS	Harvest Moon: Back to Nature	Natsume Farm-Simulation	gelb
PS	Final Fantasy 9	Square Rollenspiel	grün
PS	Lunar 2: Eternal Blue	Working Designs Rollenspiel	orange
PS	Breath of Fire 4	Capcom Rollenspiel	gelb
PS	The Mummy	Konami Action-Adventure	grün
DC	Stunt GP	Infogrames Rennspiel	grün
DC	System Shock 2	Vatical Ego-Shooter	grün
DC	Tomb Raider Chronicles	Eidos Action-Adventure	grün
N64	WWF No Mercy	THQ Wrestling	grün
N64	Banjo-Tooie	Rare Jump'n'Run	grün
PS2	Shadow of Destiny	Konami Action-Adventure	grün
PS2	Top Gear Dare Devil	Kemco Rennspiel	grün

DEZEMBER (USA)

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
PS	The Road to El Dorado	Ubi Soft Adventure	grün
PS	Evil Dead: Hail to the King	THQ Actionspiel	grün
PS	Championship Surfer	Mattel Interactive Sportspiel	gelb
DC	Age of Empires 2	Konami Strategiespiel	grün
DC	Grandia 2	Ubi Soft Rollenspiel	grün
N64	Conker's Bad Fur Day	Rare Actionspiel	grün
PS2	Offroad Outlaws	Interplay Rollenspiel	gelb
PS2	Dinosaur	Ubi Soft Action-Adventure	grün

NOVEMBER (Japan)

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
PS	Smash Court 3	Namco Sportspiel	gelb
PS	Rockman X5	Capcom Jump'n'Run	gelb
PS	Black Matrix Cross	NEC Strategiespiel	orange
PS	Patlabor Game Edition	Bandai Actionspiel	orange
DC	The Grinch	Konami Actionspiel	grün
DC	Mars Matrix	Capcom Ballerspiel	orange
DC	L.O.L Lack of Love	ASCII Rollenspiel	orange
N64	Custom Robo V2	Nintendo Rollenspiel	orange
PS2	Winback	Koei Actionspiel	gelb
PS2	Snowboard Heaven	Capcom Sportspiel	gelb

DEZEMBER (Japan)

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
PS	Metal Slug X	SNK Ballerspiel	orange
PS	Wizardry Empire	Star Fish Rollenspiel	orange
DC	Phantasy Star Online	Sega Rollenspiel	grün
N64	Mario Party 3	Nintendo Gesellschaftsspiel	grün
PS2	Dark Cloud	Sony Action-Adventure	grün

grün: Spiel wird in Deutschland erscheinen
gelb: Veröffentlichung in Deutschland realistisch
orange: Spiel erscheint nicht in Deutschland

Over Seas

18 Wheeler



Der rivalisierende Truckerfahrer schreckt vor keinem Mittel zurück, die Ladung vor Euch abzuliefern: Rammt den Konkurrenten bis die Funken fliegen!



Als Rennspiel-Fan klemmt man sich üblicherweise hinter das Lenkrad eines aufgemotzten PKW oder das Steuer eines pfeilschnellen Fantasievehikels. Spielhallen-Profi Sega bescherte Arcade-Gängern letztes Jahr dagegen ein besonderes Fahrvergnügen, das nun für den Dreamcast konvertiert wurde: In "18 Wheeler: American Pro Trucker" schlüpft Ihr in die Haut eines von vier abgebrühten Brummi-Lenkern. Die Trucks unterscheiden sich nicht nur äußerlich, auch ihre inneren Werte wie Schnelligkeit, Durchzug und Robustheit differieren. Steigt Ihr beispielsweise in das Führerhaus des mächtigen 'Long Horn', tuckert Ihr relativ gemächlich über die amerikanischen Highways – dafür bremsen Euch Kollisionen mit anderen Verkehrsteilnehmern nur unwesentlich ab.

Nach der Wahl Eurer Zugmaschine geht's im 'Arcade'-Modus um das große Geld: In vier Etappen müsst Ihr Eure Fracht sicher und schnellstmöglich von New York nach San Francisco schaffen. Ein einfacher Job für einen erfahrenen Brummi-Veteranen, wären da nicht die üblichen drei Probleme: Knallhartes Zeitlimit, massig Verkehr auf den Straßen und ein fieser Rivale, der mit allen Mitteln vor Euch am Ziel sein will. Der Spielablauf gestaltet sich dementsprechend actionlastig und ist von zahlrei-



Vermeintliche Abkürzungen sind meist mit Gefahren gepflastert. In den Rocky Mountains bedroht Euch Steinschlag und tiefe Abgründe.



Bei "18 Wheeler" ist nahezu alles zerstörbar: Einmal zerlegt ein brillant animierter Tornado...



...die nähere Umgebung, dann prescht Euer wildgewordener Rivale durch diverse Polygon-Straßensperren. Da könnt...



...Ihr Euch natürlich nicht lumpen lassen und brettert gleich durchs nächste Haus.

chen Ausweich- bzw. Rammmanövern geprägt. Kollidiert Ihr mit einem Fahrzeug, verringert sich Eure Geschwindigkeit je nach Masse des Unfallgegners – PKW fegt Ihr ohne Probleme zur Seite, LKW kosten wertvolle Sekunden. Zusammenstöße mit markierten Vans bringen dagegen ein paar Extrasekunden. Ein weiterer Trick mit dem Ihr Boden gut machen könnt, ist das Fahren im Windschatten: Sobald Ihr die exakte Position erreicht habt, erscheint 'Slip Stream' auf dem Bildschirm und Ihr merkt einen deutlichen Zug nach vorn.
Erreicht Ihr vor dem rivalisierenden Trucker-Fahrer das Etappen-Ziel, erwartet Euch ein Bonusspiel, bei dem Ihr Euren Brummi in einem ausgewiesenen Feld präzise zum Stehen bringen müsst. Schafft Ihr das Parkmanöver in der vorgegebenen Zeit, erhaltet Ihr als Belohnung ein Extra für Euren Sattelschlepper: Eine lautere Hupe, neue Auspuffrohre und einen stärkeren Motor könnt Ihr während der Reise durch die USA ergattern. Vor dem Start des nächsten Abschnitts wird zwischen zwei neuen Ladungen gewählt. Je schwerer die Fracht, desto mehr Geld kassiert Ihr bei Ablieferung – dafür seid Ihr allerdings auch langsamer unterwegs. Habt Ihr nach etwa 20 Minuten alle vier Etappen beendet, winkt ein kurzer Abspann und der Eintrag in die Highscore-Liste.
In der Dreamcast-Umsetzung findet Ihr neben der 'Arcade'-Variante noch drei weitere Spielmodi: Im spaßigen 'Parking Challenge' müsst Ihr auf vier Strecken (u.a. Fabrikgelände und Stadt) innerhalb eines Zeitlimits von einem Parkbereich zum nächsten fahren – möglichst ohne irgendwo anzuecken, sonst gibt's ordentlich Strafzeit. Die Manöver werden dabei immer schwieriger, gegen Ende des kniffligen Geschicklichkeitstests steht sogar rückwärtiges Einparken auf dem Programm. Unter dem Menüpunkt 'Score Attack' verbergen sich vier Rundkurse, auf denen Ihr wie im 'Arcade'-Modus gegen einen Rivalen antretet. Auch auf diesen Strecken herrscht reger Verkehr, allerdings gibt's diesmal eine Geldstrafe für Kollisionen mit unbeteiligten Fahrzeugen. Die letzte Spielvariante 'Versus' ist schließlich eine gut gelungene Zweispieler-Version des 'Score Attack': Im horizontal geteilten Splitscreen donnert Ihr mit einem Kumpel über die vier bekannten Rundkurse samt hohem Verkehrsaufkommen – Ruckler sucht Ihr dabei vergebens, allerdings erkennt Ihr am Horizont deutliche Pop-Ups.
"18 Wheeler" spielt sich trotz des fehlenden Riesenlenkrads des Automaten-Originals unkompliziert und simuliert eine Truckerfahrt mit zahlreichen liebevollen Details: So baumelt in der Innenansicht ein am Kabinenhimmel befestigter Talisman im Rhythmus des Fahrzeugschaukelns, und auf der Frontablage rutschen Gegenstände wie Sonnenbrillen oder Hüte von einer Seite zur anderen. Die Außenperspektive vermittelt einen weit weniger intensiven Eindruck vom Brummifahren, dafür könnt Ihr Euren hartnäckigen Rivalen besser abblocken. Die detaillierte Optik glänzt mit spektakulären Effekten wie dem plötzlichen Auftauchen eines Tornados, der selbst Tanklaster mühelos durch die Luft wirbelt und vor Euch auf die Straße schleudert – nur selten erkennt Ihr den mit leichtem Nebel kaschierten Grafikaufbau. Die stimmungsvolle Country&Western-Musik trägt zusätzlich zur hervorragenden Brummi-Atmosphäre bei.
Doch leider ist Segas Automatenumsetzung ein äußerst kurzfristiger Spaß: In zwei bis drei Stunden sind die Spielmodi durchgezockt und Ernüchterung macht sich breit. Dreimal soviele Etappen mit erheblich längerer Renndauer, ein größerer Fuhrpark und mehr Abwechslung hätten "18 Wheeler" zum Hit gemacht, so reicht es leider nur zum Zeitvertreib für zwischendurch. *os*



Im flüssigen Zweispieler-Modus dreht sich alles ums Geld: Wer als erster im Ziel ist, ergattert eine dicke Belohnung.

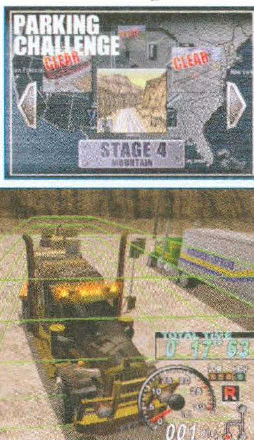
Solltet Ihr

beim nächsten Spielhallen-Besuch einen "18 Wheeler"-Automaten entdecken, dann zögert nicht, einige Mark zu opfern. Denn im Vergleich zur Dreamcast-Umsetzung thront Ihr hinter einem riesigen Brummi-Lenkrad, mit dem das typische Trucker-Feeling noch besser rüberkommt. Vergesst dabei allerdings Euren Cowboy-Hut nicht!





In den neuen Spielmodi holt Ihr zusätzliche Kohle durch Rammen von Bonus-Autos oder akkurates Einparken (rechts).



Spielspaß **70%**

SYSTEM	Dreamcast
HERSTELLER	Sega
D-RELEASE	1. Quartal 2001

Actionlastige Truck-Raserei mit spektakulären Effekten: Leider sind Umfang und Langzeitmotivation ziemlich dürftig.

Power Shovel




Beim Einreißen der Holzkonstruktion lasst Ihr Eurer Zerstörungswut freien Lauf. Aber Vorsicht: Eckt nicht an den Gebäuden links und rechts an.


Mit den vier Schultertasten steuert Ihr die Ketten unabhängig voneinander und bewegt so Euren Bagger zum Einsatzort



Keine Alltagssituation ist den Japanern zu gewöhnlich, um sie nicht in spielbare Form zu bringen. Besonders Hersteller Taito tut sich bei einfallsreichen, zivilen Simulationen hervor. Nach Verkehrspilot und Zugführer ist nun der Berufstraum aller Buben zwischen drei und fünf Jahren an der Reihe: Baggerfahrer. Wie schon bei den Vorgängerprodukten bietet Taito spezielles Arbeitsgerät zum Spiel an: Der umgerechnet 100 Mark teure Bagger-Controller besitzt Farbe und Funktionalität des originalen Vorbilds. Zwei Sticks, die aus der gelben, schweren und vibrierenden Unterlage ragen, erlauben sowohl die Bewegung des gesamten Baufahrzeugs als auch die getrennte Betätigung von Schaufel, zweigliedrigem Baggerarm und Arbeitsplattform. Aber auch ohne das exquisite Extra ist Arbeit auf den Baustellen eine Wucht – durch ein üppig belegtes Pad lässt sich Euer Untersatz ebenfalls einwandfrei steuern.

Drei in Größe und PS verschiedene Bagger stehen zunächst zur Verfügung – mit der Wahl des Geräts bestimmt Ihr auch Eure Aufgaben. Während Ihr mit dem kleinsten Fahrzeug nur eine bestimmte Menge Sand auf einen Laster schaufelt, dürft Ihr beim nächstgrößeren bereits an diffizilere Tätigkeitsfelder. So reißt Ihr in einer schmalen Lücke zwischen zwei Häusern hölzerne Bauten ein, zerbröselt dicke Felsen, um mit den kleineren Brocken eine Grube zu füllen oder baggert vorsichtig Erde aus der aufgerissenen Straße, ohne eine Wasserleitung zu beschädigen. Missgeschicke wie dieses oder das Verbeulen eines LKW brocken Euch nicht nur das cholerische Gekreische Eures Chefs ein, sondern machen sich auch beim Zeitlimit und in der Lohntüte bemerkbar. Habt Ihr nämlich eine Runde geschafft, kommt die Abrechnung – Schäden werden von den verdienten Yen abgezogen. Diese wiederum benötigt Ihr im Lauf des Spiels, um Fotos, Pocket-Station-Software oder weitere Baufahrzeuge freizuschalten.

Neben ernsthaften Arbeiten dürft Ihr auch eine Reihe Minispiele erledigen: So schaufelt Ihr Schildkröten aus einem Swimming-Pool, plättet eine Limousine oder baggert aus riesigen Bottichen Soße auf einen überdimensionierten Teller. Abgesehen vom urkomischen Drumherum und der perfekt simulierten Steuerung ist "Power Shovel" einfach ein hoch motivierendes und innovatives Geschicklichkeitsspiel – nicht nur ein absurdes Sammlerstück. Für den höchsten der Genüsse solltet Ihr Euch aber auch den genialen Controller leisten. *sf*






Minispiele zuhauf: Reißt Baucontainer ein, fischt nach Schildkröten oder befahrt einen frei schwebenden Parcours (von oben nach unten).


Damit Euer Einstieg in die Arbeitswelt nicht zu schwer gerät, klärt Euch ein Tutorial über die Steuerung des schweren Gefährts auf.

Spielspaß 83%

SYSTEM	Playstation
HERSTELLER	Taito
D-RELEASE	nicht geplant

Selten hat die Arbeit auf dem Bau so viel Spaß gemacht: Ideenreiches und amüsantes Geschicklichkeitsspiel.

AB 6

Duke Nukem: Land of Babes



Fiese Mutanten haben einen Amazonenplaneten überfallen und missbrauchen die Bewohnerinnen für ihren Fortpflanzungstrieb. Welcher Held wäre wohl besser geeignet als Obermacho Duke Nukem, um die Damen vor den Unholden zu schützen. So begibt sich der blonde Mister Universum mit Shotgun, Raketenwerfer und anderen Ausrüstungsgegenständen auf den fernen Planeten. Dabei steuert Ihr den Helden in Third-Person-Perspektive durch 14 düstere 3D-Level und betätigt Schalter, um ins nächste Areal zu gelangen. Per Zielerfassung nehmt Ihr die pixeligen Kreaturen aufs Korn und hinterlasst blutige Spuren auf trist texturierten Böden. Ein Training und das Deathmatch für zwei menschliche Spieler bieten nur geringe Abwechslung vom drögen Latschen und Ballern. *sb*


Duke findet in den weitläufigen Levels genug Munition und Waffen, um das unliebsame Getier im Dutzend niederzumachen.

Spielspaß 55%

SYSTEM	Playstation
HERSTELLER	Infogrames
D-RELEASE	nicht bekannt

Zerstörungswut und Macho-Gehabe: Grobe Texturen sowie Clipping-Fehler machen den simplen Shooter auch nicht besser.

AB 16

SO WERTEN DIE EXPERTEN



Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.

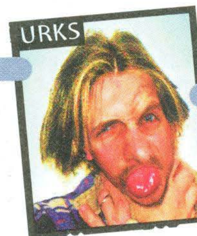
"Lust- und Frustkäufe"

Jeder von uns hat schon mal bereut, Geld für sinnlosen Schnickschnack ausgegeben zu haben. Über welche Fehlinvestition ärgern sich die MAN!ACs am meisten?



MARTIN SPIELT:
1. **Drummania** PS2
2. **Space Channel 5** Dreamcast
3. **MSR** Dreamcast

...UND BEREUT den Kauf des Druckers HP 5L, WEIL MIR DER PAPIEREINZUG DEN LETZTEN NERV RAUBT. SO EIN MIESER SCHUND!



OLLI SPIELT:
1. **Dino Crisis 2** Playstation
2. **MSR** Dreamcast
3. **Jet Set Radio** Dreamcast

...UND BEREUT den Kauf eines 98er 16:9-Fernsehers, WEIL DIESER SAUSCHWER IST UND BALD EIN UMZUG IN EINE DACHWOHNUNG ANSTEHT.



COLIN SPIELT:
1. **Zelda: Majora´s Mask** Nintendo 64
2. **Dino Crisis 2** Playstation
3. **Gradius 3&4** Playstation

...UND BEREUT den Kauf meines Schwalbe-Rollers, WEIL BEREITS DIE ZWEITE FAHRT ZUM SCHROTTPLATZ GING.



STEPHAN SPIELT:
1. **MSR** Dreamcast
2. **Dino Crisis 2** Playstation
3. **Uno** Game Boy Color

...UND BEREUT den Kauf meiner Rollerblades, WEIL MICH NACH ZWEIMALIGER BENUTZUNG DIE LUST AM TRENDSPORT VERLASSEN HAT.

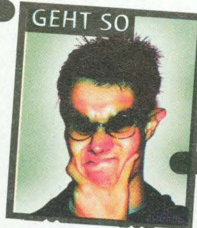


Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.



ULRICH SPIELT:
1. **Tokyo Xtreme Racer 2** Dreamcast
2. **MSR** Dreamcast
3. **Ms. Pac-Man Maze Madness** Playstation

...UND BEREUT den Kauf eines 08/15-Stromwandlers, WEIL DER QUALM EINER ABGERAUCHTEN PS2 MÄCHTIG AN DEN NERVEN ZEHRT.



DAVID SPIELT:
1. **Dead or Alive 2** Playstation 2
2. **Jet Set Radio** Dreamcast
3. **Deus Ex** PC

...UND BEREUT Rise of the Robots, WEIL DIESES STÜCK SOFTWARE-MÜLL EIN LOCH IN MEINEN KLEINEN SCHÜLERGELDBEUTEL GERISSEN HAT.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?



① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪

ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

① Dolby-Surround-Akustik
② Mausunterstützung
③ 60-Hertz-Modus (nur Dreamcast)
④ Anzahl der CDs bzw. Umfang des Moduls
⑤ Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
⑥ Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
⑦ RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
⑧ Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
⑨ Rumble-Unterstützung
⑩ Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
⑪ MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

Dino Crisis 2

ENTWICKLER: CAPCOM, JAPAN (WWW.VID.DE)



Wendet den flinken Velociraptoren niemals den Rücken zu, sonst macht Ihr schmerzhafte Erfahrungen mit messerscharfen Krallen und Zähnen.



Reginas stärkste Waffe ist ein Raketenwerfer, der mehrere Projektile gleichzeitig abfeuert. Damit erledigt Ihr ein Rudel Dinos auf einen Schlag.



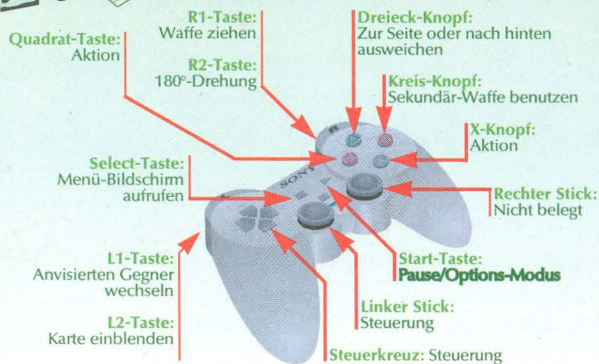
Ein Jahr ist seit den mysteriösen Dino-Angriffen auf Ibis Island vergangen. Der skrupellose Wissenschaftler Dr. Kirk sitzt seitdem hinter Gittern, seine fragwürdigen Experimente mit einer neuen Energieform wurden aber von den Militärs weitergeführt. Die staatlichen Gelder sind auch in den (virtuellen) USA knapp und so kam es, wie es kommen musste: Mangelnde Sicherheitsvorkehrungen sowie schlecht ausgebildetes Personal führten zu einem tragischen Unfall, bei dem ein kompletter Landstrich verschwand und durch einen undurchdringlichen Dschungel ersetzt wurde. Sofort trommeln die verantwortlichen Behörden einen Rettungstrupp zusammen, der in die Vergangenheit reisen und Überlebende sowie wertvolle Forschungsdaten retten soll. Unter der Leitung der dinoerfahrenen, rothaarigen Regina macht sich die schwerbewaffnete Kampfeinheit auf den Weg in eine andere Zeit.

Der zweite Teil von Shinji Mikamis Saurier-Schocker ist keine typische Fortsetzung mit verbesserter Optik, aber unverändertem Spielablauf. "Dino Crisis 2" wurde vielmehr komplett umgekrempelt: Seid Ihr im ersten Teil noch durch Echtzeit-Polygon-Bauten gestapft, erwarten Euch jetzt vorgerenderte Kulissen à la "Resident Evil". Zudem verschiebt sich der Schwerpunkt von rätsellastigem Subtil-Horror in Richtung pausenloser Splatter-Action. Während in "Dino Crisis" der Angriff von drei Sauriern eher die Ausnahme darstellte, sind Rudel-Attacken der Urzeit-Echsen nun die Regel. Damit Ihr gegen die blutrünstigen Monster überhaupt eine Chance habt, passte Capcom die Steuerung dem hektischen Treiben an: So spurten die beiden abwechselnd spielbaren Charaktere (Regina und Dylan) von Haus aus, ohne dass ein zusätzlicher Knopf gedrückt werden muss. Betätigt Ihr die Dreiecks- zusammen mit einer Richtungs-Taste, vollführt Euer Held einen ausladenden Schritt zur Seite oder nach hinten. Allein mit Ausweichen und Davonlaufen überlebt Ihr allerdings nicht lange. Mit dem R1-Button geht Ihr deshalb mit Eurer Primärwaffe in Schussbereitschaft, via Aktionsknopf feuert Ihr auf die tierischen Angreifer. Der Clou dabei: Ihr dürft Euch – anders als beim Vorgänger oder in "Resident Evil" – mit

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH, CAPCOM! Versuchten die Japaner beim Vorgänger noch, die hauseigene Survival-Horror-Konkurrenz zu klonen, schlägt "Dino Crisis 2" seinen eigenen Weg ein: 'Weniger Rätsel, mehr Ballereien' lautet die Devise, und erfreulicherweise geht die Rechnung auf. Dank flexibler Bewegungsmöglichkeiten und dem gelungenen Combo-System gestalten sich die pausenlosen Kämpfe gegen die Dinobrut immer wieder spannend und taktisch anspruchsvoll. Auch atmosphärisch zieht die Saurier-Hatz mit brillanter Optik und überraschenden Story-Wendungen alle Register des Genres. Die relativ kurze Spielzeit fällt dabei kaum ins Gewicht, bekommt Ihr für Euer Geld doch einen Ideen- und Abwechslungsreichtum geboten, aus dem andere Hersteller gleich mehrere Titel fabriziert hätten.


Colin Gäbel

JOYPAD BELEGUNG

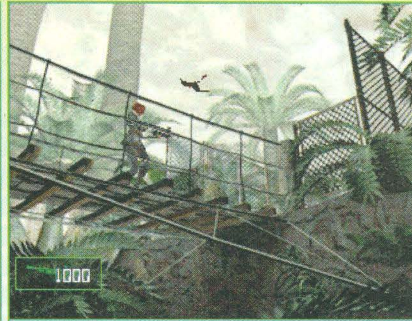




Happiges 'Minispiel': Mit einer Leuchtkugel gebt Ihr Eurem Partner das Signal, auf Eure aktuelle Position zu feuern.



In den verzweigten Gangsystemen der Lavahöhlen findet man zahlreiche Medi-Kits. Allerdings müsst Ihr ohne Karte auskommen.



Nur wenn keine Gefahr durch Dinos droht, erlebt Ihr solch exquisite Perspektiven – normalerweise habt Ihr besseren Überblick.



Die Identität der mysteriösen Helmträger bleibt bis zum Schluss ein Rätsel. Nur soviel: Nicht alle sind Dylan feindlich gesonnen.



Brillante Optik: Auf dem Bild ist der faszinierende Unterwasser-Verschwimm-Effekt leider nicht zu erkennen.

gezogener Waffe weiterbewegen. Je nach Kaliber könnt Ihr ohne Geschwindigkeitseinbußen spurten (z.B. mit Pistole, Schrotgewehr und MP) oder Euch nur noch im Schneckentempo (u.a. mit panzerbrechendem Gewehr, Raketen- oder Flammenwerfer) vorankämpfen. Steht Ihr mehreren Dinos gegenüber, schaltet Ihr via L1-Taste fix zwischen den Monstern hin und her: Auf diese Weise sucht Ihr Euch gezielt das nächste Opfer aus.

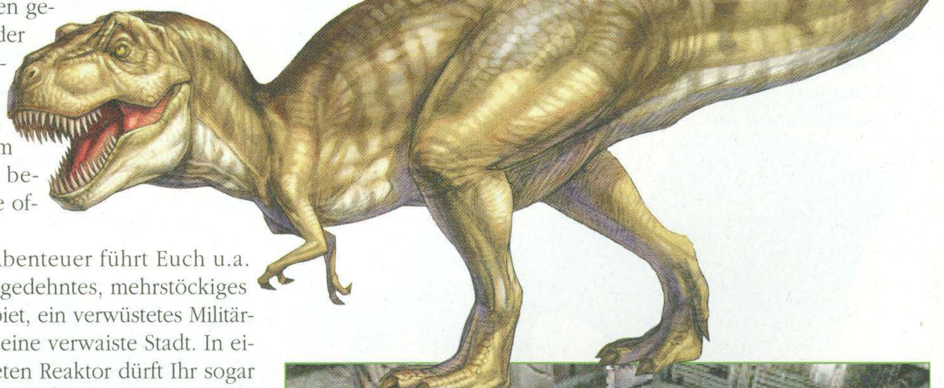
Neben den mehr als einem Dutzend Primärwummen stehen Euren Helden zusätzlich individuelle Sekundärwaffen zur Verfügung. Während Regina zu Beginn einen Elektroschocker mit sich führt, hat Dylan eine Machete im Gürtel stecken. Diese feinen Instrumente bringen sogar doppelten Nutzen: Zum einen könnt Ihr sie zur Verteidigung einsetzen und mit einem kräftigen Rundumschlag die Tierchen erst einmal zu Boden strecken, bevor Ihr sie endgültig erledigt. Zum anderen öffnet Ihr mit den Geräten unterschiedliche Level-Abschnitte. Reginas Tazer knackt beispielsweise elektronisch versiegelte Gatter, wogegen Dylans Mini-Schwert perfekt für pflanzenüberwucherte Türen geeignet ist. In der harten Dinojäger-Praxis bedeutet dies, dass jedem Helden nur bestimmte Wege offen stehen.

Das Action-Abenteuer führt Euch u.a. durch ein ausgedehntes, mehrstöckiges Dschungelgebiet, ein verwüstetes Militär-Gelände und eine verwaiste Stadt. In einem überfluteten Reaktor dürft Ihr sogar auf Tauchstation gehen. Jeder Abschnitt wird dabei von unterschiedlichen Dinosaurier-Arten bevölkert: So trefft Ihr im Urwald auf flinke Velociraptoren, riesige Allosaurier oder flugfähige Pteranodons, während Euch in wässriger Umgebung langhalsige Plesiosaurier und krokodilartige Mosasaurier hinterherjagen. Jede Rasse besitzt zum Glück individuelle Schwachpunkte, die Ihr Euch zu Nutze macht. Von Zeit zu Zeit findet Ihr Memo-Bänder von Wissenschaftlern, die Euch über die Gewohnheiten der Urzeitviecher informieren. Dieses Wissen erleichtert die Kampftaktik ungemein und erhöht Eure Abschussquoten. Letzteres ist im Spiel von elemen-

Typisch Capcom: *Nach dem Durchspielen erhaltet Ihr mit dem 'Dino Coliseum' einen neuen Spielmodus. Für Eure Gesamt-Abschusszahl dürft Ihr zusätzliche Spielfiguren (u.a. Rick und Gail aus dem ersten Teil sowie diverse Dinos) kaufen und in einer virtuellen Arena antreten. Jeder Charakter geht mit unterschiedlicher Ausrüstung in die zehnminütige Schlacht gegen eine bestimmte Zahl Dinosaurier.*



Nach dem Durchspielen dürft Ihr Euch in wenig spannenden Arena-Kämpfen austoben

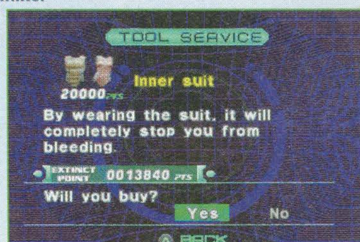




Überlebenstipps: 1. Nutzt die ersten Räume, um Euch mit der komplexen Steuerung vertraut zu machen. Lernt von Beginn an die Kombination von Ausweichschritt nach hinten (Dreieck + unten) und anschließendem Feuern. Diese Taktik schützt nicht nur vor den bissigen Dinos, sie beschert Euch – richtig getimt – darüber hinaus viele wertvolle 'Counter'-Punkte.

2. Seid Ihr von mehreren Urviechern eingekreist, benutzt zuerst Eure Sekundärwaffe, um die Biester auf den Rücken zu schmeißen und erledigt sie anschließend mit der Hauptwumme. Das spart Munition und Lebensenergie.

3. Werdet Ihr trotz aller Tricks verwundet und beginnt zu bluten, dann solltet Ihr sofort Hemostat benutzen, um den Verlust an Lebenssaft zu stoppen. Ansonsten wird Euch nicht nur kontinuierlich Energie abgezogen, zudem belästigen Euch ständig gierige Insekten. Spart deshalb Eure Kohle, bis Ihr den vor Blutungen schützenden Anzug kaufen könnt!



Für 20.000 Punkte erhaltet Ihr eine Schutzweste, die Euch vor blutenden Wunden bewahrt.

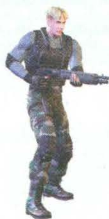


Mit Panzer- und Blendgranaten gegen den T-Rex: Trotz mächtiger Metallhülle und großkalibrigen Geschossen bleibt Euch nur der Rückzug.

Das Heldentrio



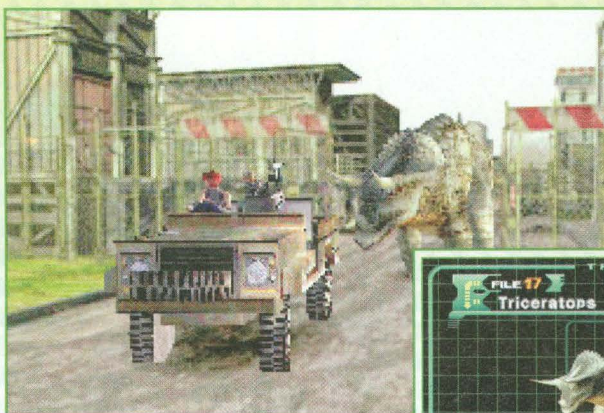
Regina: Die Heldin aus dem Vorgänger ist besonders flink; mit ihrem Tazer öffnet sie elektronisch versiegelte Türen.



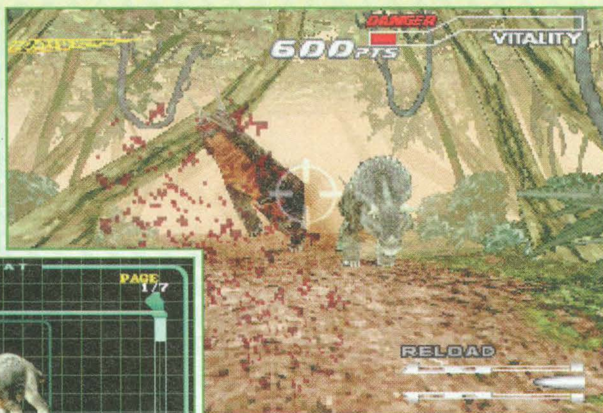
Dylan Morton: Der bullige Soldat macht während des Action-Abenteuers eine ganz 'persönliche' Bekanntschaft.



David Fork: Das Mitglied von Dylans Spezialeinheit ist nicht spielbar, dafür hilft Euch der Cowboy in brenzligen Situationen.



Ein wild gewordener Triceratops nimmt in der Stadt die Verfolgung auf



...sodass die anschließende Hetzjagd (hoffentlich) zu Euren Gunsten endet.



Zum Glück habt Ihr kurz vorher ausführliche Informationen über den gehörnten Dinosaurier erhalten...

tarer Bedeutung, da Ihr für das Töten der Dinos Punkte kassiert, mit denen sich an Speicherpunkten Waffen, Munition, Schutzkleidung, Medi-Paks und andere nützliche Dinge einkaufen lassen. Euer Punktekonto wird bei jeder Nachladesequenz aktualisiert: Für jeden Abschuss erhaltet Ihr je nach Saurier-Typ einen festen Betrag gut geschrieben; wird innerhalb einer bestimmten Zeit ein zweiter Dino erledigt, bekommt Ihr zusätzlich Combo-Zähler angerechnet. Verlasst Ihr darüber hinaus einen Abschnitt unverletzt und habt mindestens fünf Urviecher erledigt, steigt Euer Guthaben nochmals um einen beträchtlichen 'No Damage'-Bonus – Euer Waffen-Inventar wird's Euch danken!

In unregelmäßigen Abständen sorgen originelle, actionreiche Minispiele für Abwechslung und Auffrischung des Punktekontos. Meist müsst Ihr gegen richtig fette Brocken antreten: Beim Überqueren eines Sees attackiert Euch zum Beispiel Nessies Verwandtschaft – via Flak-Geschütz und eingeblendetem Zielkreuz gebt Ihr den Meeresungeheuern aus der Ego-Perspektive Saures. In einem späteren Abschnitt besteigt Ihr mit Dylan sogar einen Panzer, um vor einem wildgewordenen T-Rex zu flüchten. Die Häufigkeit und der Schwierigkeitsgrad der Rätsel wurde im Vergleich zum Vorgänger deutlich zurückgeschraubt: Nur vereinzelt müsst Ihr Eure grauen Zellen anstrengen, z.B. beim Einfangen eines kleinen Dinos oder bei der Wahl des richtigen Schlüssels. In der Regel findet Ihr aber einen bestimmten Gegenstand, der schon kurz darauf zum Einsatz kommt – das Haushalten mit Euren Inventarplätzen oder das 'Welches Item lasse ich in der Kiste'-Spielchen von "Resident Evil" entfällt somit komplett.

Die PAL-Anpassung ist schlampig, d.h. Ihr müsst Balken und Geschwindigkeitsverlust hinnehmen, dafür blieb das deutsche Dinomassaker von Zensurmaßnahmen verschont. *os*

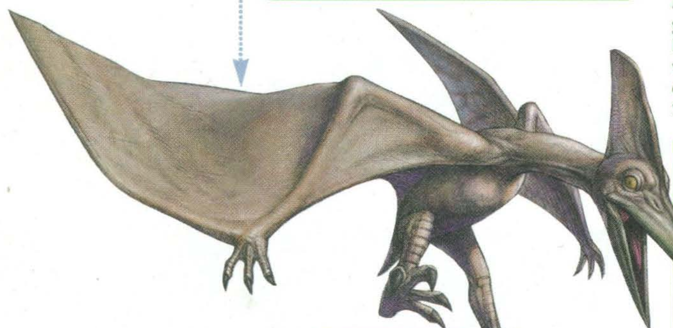


Perfekt gestylt: Die Umgebungskarte zeigt Euch in zwei Zoomstufen Speicherpunkte, offene und verschlossene Türen.

OPERATION GELUNGEN, DINO TOT: **Der Wechsel von rätsellastigem Echtzeit-3D-Abenteuer zu pausenloser Render-Action hat sich bezahlt gemacht – noch nie war Saurier-Metzeln dramatischer und blutiger inszeniert als bei "Dino Crisis 2". Neben der packenden Atmosphäre und der Hollywood-reifen Story hat mich vor allem die gewaltige Abwechslung beeindruckt. Optisch wie spielerisch kommt nie Langeweile auf: Egal ob Dschungel, Militärbasis oder Vulkan-Höhle – die Schauplätze sind detailliert und grafisch aufwändig gestaltet. Durch das intelligente Punktesystem und die Fülle an Waffen sowie Items stapft Ihr ständig hochmotiviert durch die Szenarien – immer versucht, noch mehr Combo-Zähler herauszuschlagen. Die Krönung der Vielfalt sind aber die zahlreichen Minispiele: Von der unkomplizierten Zielkreuz-Ballerei bis hin zum taktisch angehauchten Dino-Fangen machen die eingestreuten Prüfungen mächtig Laune. Darüber hinaus sind die Schwierigkeitsstufen optimal austariert und bieten sowohl Action-Anfängern als auch Shooter-Profis perfekte Unterhaltung. Doch leider ist das Abenteuer schon nach sieben bis acht atemberaubenden Stunden zu Ende – schade!**



Oliver Schultes



HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	86%
SOUND	78%

Spielspaß **86%**

DINO CRISIS 2

NEUES SPIEL
SPIEL LADEN
OPTIONEN

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Blutige Action ohne Pause: Perfekt animierte Dinos, massig Waffen und filmreife Story trösten über die kurze Spielzeit hinweg.

RUMBLE · AB 16

IT'S A MANIAC



Angriff aus der Luft: Die Pteranodon-Flugsaurier sind mit den spitzen Schnäbeln und ihren pfeilschnellen Attacken äußerst hartnäckige Gegner.

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 12/99 mit 85% Spielspaß getestet (Abwertung auf 82%).

ENTWICKLER:
POLYGON MAGIC, JAPAN
(WWW.VID.DE)

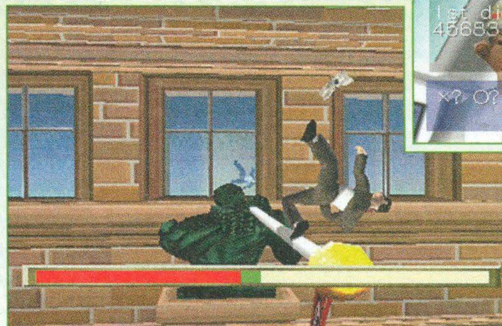
Incredible Crisis



Als Aufhänger für ein abgedrehtes Videospiel ist den Japanern keine Alltagssituation zu banal. Oma hat Geburtstag und um das Wiegenfest am Abend gebührend zu feiern, bittet die Greisin ihre Angehörigen, pünktlich aus Arbeit bzw. Schule heimzukehren. Was sich zunächst reichlich unspektakulär anhört, wird für jedes Familienmitglied zum Spießrutenlauf der absurden Art. Vater Tameo lässt sich von einer Arbeitskollegin verführen, Mutter Etsuko gerät in die Gewalt von Bankräubern und Töchterchen Ririka lässt einen gigantischen Plüschteddy auf die Stadt los. Nacheinander begleitet Ihr die Charaktere in 24 Mini-Spielen durch den ungewöhnlichen Tag. Mal saust Ihr auf einem Snowboard den Berg hinab, feuert per Geschütz auf Raketen oder kämpft Euch Meter für Meter aus dem Bau eines Ameisenlöwens. 'Bemani'-Fans freuen sich über Tanz- und "Drummania"-Einlagen – sogar ein witziges 'Senso' wurde integriert. Renderfilmchen fügen die einzelnen Stränge nach und nach zu einer Story zusammen. *cg*



Energieleiste einmal anders: Ist der Zwiebelkopf oben rechts rot angelaufen, kommt es zum Wutausbruch und das Spiel ist aus.



Slapstick pur: Vorsichtig balanciert Ihr Biedermann Tameo in schwindelerregenden Höhen auf einem Fahnenmast.



Im Krankenwagen müsst Ihr unter Zeitdruck verwirrende Fragen beantworten

Neben der

Videospielkonkurrenz zieht "Incredible Crisis" gnadenlos diverse Hollywood-Streifen durch den Kakao. Ob 'Indiana Jones', 'Independence Day' oder 'Godzilla' – Filmfreunde werden mit witzigen Kino-Déja-Vus konfrontiert.

ANFÄNGLICH MACHT VIRGINS 'UNGLAUBLICHE KRISE' EINEN RIESENSPASS. **Die Abenteuer von Choleriker Tameo und seiner tolpatschigen Familie sorgen dank abgedrehter Story, aberwitziger Animationen sowie brillantem Ska-Soundtrack zunächst für köstliche Unterhaltung. Habt Ihr Euch aber erstmal durch die 24 simplen Reaktionstests gekämpft, sinkt die Motivationskurve steil in den Keller. Auf freispielbare Extras oder eine Highscore-Liste wurde ebenso verzichtet wie auf einen Multiplayer-Modus. Auch die Qualität der einzelnen Mini-Spiele ist durchwachsen: Tameos Tanzstunde lädt z.B. immer wieder zu einer Runde ein, während andere Disziplinen durch stupides 'Auf-die-Knöpfe-Hämmern' bereits beim ersten Durchlauf nerven. Schade, denn in Sachen Ideenreichtum und Präsentation hat der Titel durchaus Hit-Potenzial.**



Colin Gäbel

HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	62%
SOUND	79%

Spielspaß 60%

Alltagsstress auf japanisch: 24 abgefahrene Minispiele sorgen dank witziger Präsentation kurzfristig für Motivation.

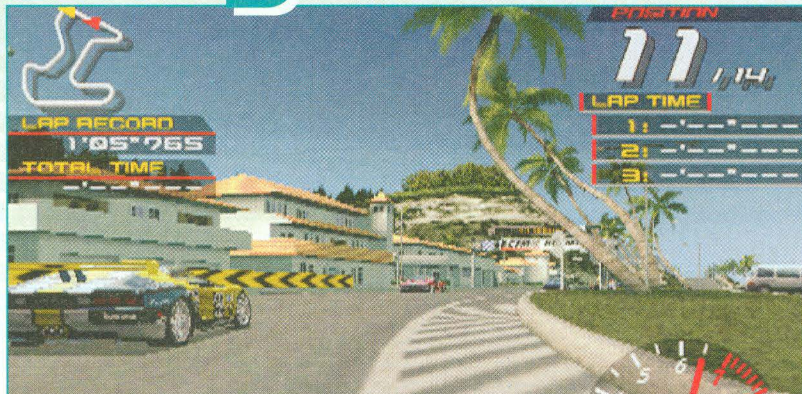
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

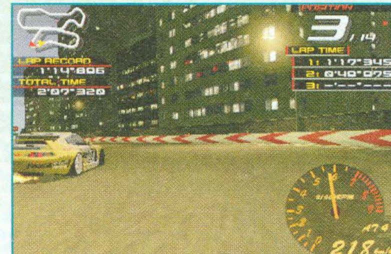
Ridge Racer 5

ENTWICKLER: NAMCO, JAPAN (WWW.NAMCO.COM)

"Ridge Racer 5" ist bereits die sechste Inkarnation der Serie auf Konsole. Die untere Bilderleiste zeigt Euch chronologisch von oben nach unten "Ridge Racer", "Ridge Racer Revolution", "Rage Racer", "Ridge Racer Type 4" (alle Playstation) und den N64-Renner "Ridge Racer 64".



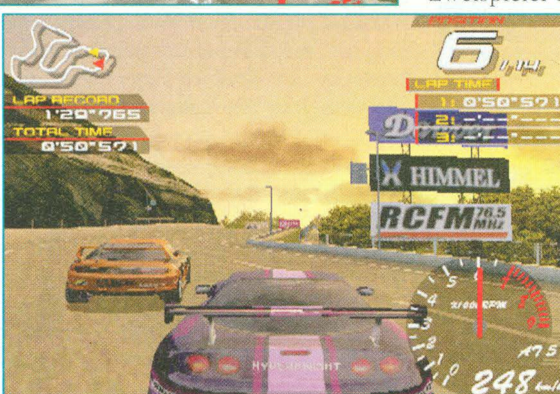
Streckenrecycling à la Namco: Die palmenumsäumte Strandpassage ist bereits aus dem Ur-"Ridge Racer" bekannt.



Bei Nachtfahrten sind die Hochhausfassaden atmosphärisch beleuchtet, Fehlzündungen kommen besonders gut zur Geltung.



Einer von vielen grafischen Effekten: Der Partikel-Funkenflug wirkt zeitweise übertrieben, ist aber hübsch anzusehen.



Eine Außenperspektive ist vorhanden, echte "Ridge Racer"-Fans bevorzugen jedoch das intensive Erlebnis aus der Innenansicht.

Namcos "Ridge Racer"-Serie ist untrennbar mit dem Erfolg der Playstation verbunden: Alle vier Teile überzeugten mit superschneller Optik und perfektem Fahrverhalten – wer den ultimativen Geschwindigkeitsrausch erleben wollte, musste sich eine Sony-Konsole zulegen. Und wer nun "Ridge Racer 5" zocken will, kommt um den Kauf einer PS2 nicht herum, denn Namcos Arcade-Renner erscheint exklusiv für Sonys 128-Bit-Hardware.

Auf gewagte Experimente in puncto Fahrzeug/Streckendesign, Lenkverhalten oder Spielablauf verzichteten die japanischen Entwickler – lediglich das futuristisch gestylte Menüsystem zeugt von kreativer Leistung. Dort stehen fünf Spielmodi parat: 'Time Attack', 'Free Run', 'Versus', 'Duel' und 'Grand Prix'. In den ersten beiden Varianten geht Ihr entweder auf Rekordjagd oder prägt Euch die sieben Strecken ein. Unter dem Menüpunkt 'Versus' findet Ihr den Zweispieler-Modus, in dem Ihr gegen vier CPU-Gegner antretet. Habt Ihr im 'Time Attack' alle Rekorde geschlagen, öffnet sich die 'Duel'-Variante: Hier tretet Ihr nacheinander gegen mehrere äußerst versierte Rennfahrer an. Gewinnt Ihr den Wettstreit, thront das pfeilschnelle Gegner-Fahrzeug zukünftig in Eurer Garage. Auf diese Weise ergattert Ihr Euch u.a. einen kultigen Cadillac-Verschnitt sowie eine aufgemotzte Käfer-Kopie mit überdimensionalem Hochglanz-Auspuff.

Richtige Renn-Atmosphäre kommt aber erst in der 'Grand Prix'-Variante auf: Mit einem von sechs Flitzern jagt Ihr in verschiedenen Cups funkelnden Trophäen hinterher. Jeder Wettbewerb besteht aus vier Rennen auf unterschiedlichen Pisten. Die sieben Kurse führen Euch an glitzernden Hochhausfassaden und palmenumsäumten Stränden vorbei, über mächtige Hängebrücken sowie durch neonbeleuchtete Tunnel. Kenner der "Ridge Racer"-Serie haben dabei einige

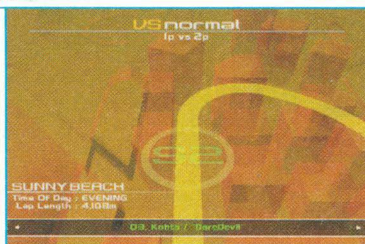


"RIDGE RACER 5" IST ADRENALIN FÜR EUREN KÖRPER! Namco hat die Tugenden der Playstation-Vorgänger in ein fast perfektes 128-Bit-Gewand gepackt: In keinem anderen Auto-Rennspiel erlebt Ihr einen derart süchtig machenden Geschwindigkeitsrausch, der Euch mit pochendem Herzen an den Fernseher fesselt. Spätestens wenn Ihr ein PS-Monster ergattert habt, das bei 300 km/h nochmals kräftig anzieht, seid Ihr hoffnungslos infiziert. Dank perfekter Steuerung schleudert Ihr die hochglanzpolierten Boliden präzise durch 180°-Kehren und überholt Konkurrenten millimetergenau. Warum dann 'nur' ein knappes Prädikat? Zum einen sind sieben (abgewandelte) Strecken auf Dauer zu wenig und zum anderen ist die PAL-Anpassung unter aller Kanone: Fette Balken und leicht trägeres Fahrverhalten sind ein Armutszeugnis!



Oliver Schultes

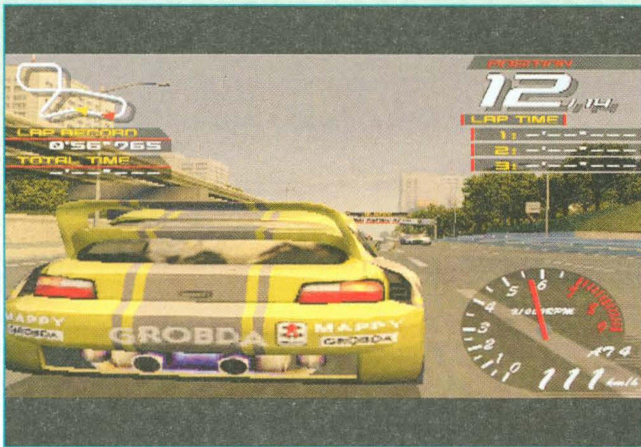








Das bisherige "Ridge Racer"-Mädel Reiko Nagase wurde gegen die neue Schönheit Ai Fukami ersetzt. Vor dem Rennen dürft Ihr den Kurs in einer Übersicht betrachten: Nur mit perfekter Streckenkenntnis ergattert Ihr Trophäen und gewinnt im 'Duel'-Modus PS-Boliden wie den hochgetunten VW-Käfer-Clone (von links nach rechts).

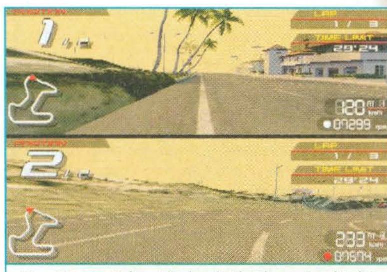


Die 'PAL-Anpassung' zeigt schon fast Widescreen-Qualitäten. Zum Glück hat die atemberaubende Geschwindigkeit nicht gelitten!

Déja-vu-Erlebnisse: So wurden komplette Streckenabschnitte und Landmarken (z.B. Leuchttürme oder Brücken) von den Playstation-Vorgängern übernommen. Ebenfalls bestens bekannt ist das Fahrverhalten: Vollgas in die Kurve, weg vom Gas, hart Einlenken und am Kurvenausgang das driftende Heck mit Gegenlenken und vollem Schub abfangen. Wählt Ihr dagegen einen Boliden mit viel Grip, schießt Ihr ohne Schleudern wie auf Schienen durch die Kehren – für perfekte Aktionen spendiert Euch der Moderator des ständig präsenten Radiosenders Ridge-City-FM einen lobenden Kommentar ('Excellent Cornering!'). Seid Ihr am Ende des Grand Prix an erster Stelle, erhaltet Ihr eine mit Spoilern aufgemotzte Version Eures aktuellen Fahrzeugs samt stärkerem Motor.

Die PAL-Umsetzung weist leider dicke Balken auf, die Geschwindigkeit blieb dagegen auf Original-Level. *os*





Der Zweispieler-Modus ist leider missglückt: Dichter Nebel und Pop-Ups trüben den Spaß am gemeinsamen Ausflug.

HERSTELLER	Namco
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	73%
SOUND	78%
Spielspaß	85%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

RIDGE RACER V – PRESS START BUTTON – namco – © 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

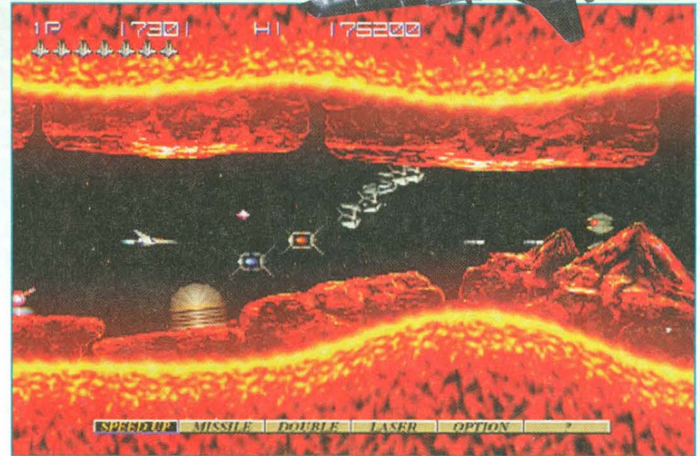
Arcade-Racer mit PAL-Schwäche: Perfekte Steuerung und hohe Geschwindigkeit trösten über Grafik-Mängel hinweg.

IT'S A MAN!AC

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Playstation-Vorgänger "Ridge Racer Type 4" wurde in MAN!AC 6/99 getestet (Abwertung auf 87%).

ENTWICKLER:
KONAMI, JAPAN
(WWW.KONAMI.COM)

Gradius 3&4



Höllisch: Die feurige Lavawelt zählt mit haarigen Engpässen und sehenswerten Grafikeffekten zu den Highlights von "Gradius 4".



Eine Legende kehrt zurück! Mit dem "Gradius 3&4"-Doppelpack veröffentlicht Konami gleich zwei Episoden einer der langlebigsten Ballerserien der Videospielgeschichte. Geändert hat sich seit Erscheinen des ersten Teils anno 1985 wenig. An Bord des waffenstarrenden Raumgleiters Vic Viper nehmt Ihr in horizontal scrollenden Levels vom einfachen Geschützturm bis zur schleimigen Riesenamöbe alles aufs Korn, was Euch vor den Laser kommt. Außergewöhnlich ist bei "Gradius" seit jeher das Waffen-System: Für den Abschuss spezieller Raumschiff-Formationen erhaltet Ihr Extra-Container, die Ihr z.B. in Raketenwerfer und Beiboote investiert. Die Aufrüstreihenfolge bleibt den strategischen Vorlieben des Spielers überlassen und trägt maßgeblich zum Fortkommen bei. Besonders in späteren Levels kämpft Ihr Euch nur mit der passenden Bewaffnung erfolgreich durch Organwelten, Eishöhlen oder die Eingeweide außerirdischer Sternenkreuzer.

Technisch wirkt die Action-Orgie altbacken: Zwar wurden die peinlichen Geschwindigkeitseinbrüche des japanischen "Gradius 3" beseitigt, doch lediglich der vierte Teil deutet mit vereinzelten Polygongegnern und spektakulären Grafikeffekten das technische Potenzial der PS2 an. *cg*

! ***WER FREUNDEN DIE LEISTUNGSFÄHIGKEIT der PS2 demonstrieren möchte, sollte den „Gradius 3&4"-Silberling in der Verpackung lassen. Optisch wie spielerisch richtet sich die klassische Horizontalballerei vornehmlich an Retro-Fans. Lediglich Episode 4 sorgt mit ein paar hübschen Grafikeffekten für das ein oder andere 'Aha'-Erlebnis. Am zeitlosen Spielprinzip ändert die verhältnismäßig magere Präsentation freilich nichts: Nach wie vor macht es Mordslaune, elegant durch den feindlichen Kugelhagel zu tauchen und den mächtigen Endgegnern mit geballter Laserpower den Garaus zu machen. Allerdings ist das Action-Spektakel mörderisch schwer – besonders "Gradius 3" fordert eiserne Nerven und überirdische Reaktionen.***



Colin Gäbel

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	61%
SOUND	55%
Spielspaß	70%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Zeitloser Ballerspaß im Doppelpack: Die technisch verbesserte PAL-Fassung lockt nicht nur Nostalgiker ans Pad.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
Bizarre Creations, England
(www.bizarrecreations.com)

Metropolis Street Racer

***Schon seit Gründung** von Bizarre Creations 1987 ist der Entwickler eng mit Sega verbunden: So wurden die Amiga-Titel "Killing Game Show" (als "Fatal Rewind") und "Wiz'n'Liz" im Konsolenbereich nur für das Mega Drive umgesetzt. Nach einem erfolgreichen Abstecher auf die Playstation mit den*





Bizarre Kreationen: "Wiz'n'Liz" (Mega Drive) und "Formel 1 '97" (Playstation).

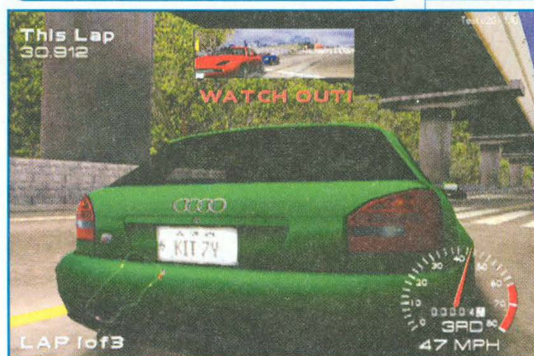
ersten beiden Teilen der Psygnosis-"Formel 1"-Serie befindet sich Bizarre Creations jetzt wieder im Schoße von Sega: Als eins von nur einem halben Dutzend Teams wurde man in den Rang eines besonders Hersteller-nahen '1.5-Party'-Entwicklers erhoben. Seitdem haben die Mannen rund um Veteran Martyn Chudley "Fur Fighters" für Acclaim und "MSR" produziert.



Im Abendrot rast es sich zwar heimelig, aber nicht besonders einfach: Noch werden die Scheinwerfer nicht eingeschaltet.



Mach Platz, Du Schnecke: Während Ihr in London eine Rekordrunde drehen sollt, bummelt der Sonntagsverkehr gemütlich vor Eurem Kühler herum.



Kurz vor dem Kontakt: Bei der Innenperspektive inklusive Rückspiegel lernt Ihr Eure Gegner besonders nah kennen.



Futuristische Rennspiele? Gibt's zur Genüge. Formel-1-Simulationen? Wie Sand am Meer. Der seltene Kick liegt im Normalen: Statt Hobby-Raser ins Weltall oder auf Highspeed-Ovale zu schicken, versetzt Euch Bizarre Creations mit „Metropolis Street Racer" oder einfach kurz „MSR" in die Realität. Am Steuer eines Sportwagens heizt Ihr derart flott durch drei bekannte Großstädte, dass Euch die Luft wegbleibt.

In Tokyo, San Francisco und London tobt Ihr Euch bei einer Unmenge von Rennen aus: Eine unglaubliche Zahl von über 250 Kursen wartet darauf, von Euch bezwungen zu werden. Da es in Metropolen bekanntlich selten Platz für spezielle Pisten gibt, braust Ihr über das ganz normale Straßennetz. Zwar sind die Zufahrten zum gesteckten Kurs abgesperrt, trotzdem tummelt sich je nach Renntyp noch der normale Verkehr auf dem Asphalt. Jede Großstadt wird durch drei bekannte Ortsteile repräsentiert: In San Francisco seid Ihr beim Touristentreffpunkt Fisherman's Wharf, im Luxusviertel Pacific Heights oder dem Financial District unterwegs. London ist durch den Trafalgar Square, Westminster und den blühenden St. James Park vertreten. Vielfältig präsentiert sich Tokio: Das Vergnügungsviertel Shibuya bombardiert die Netzhaut mit greller Neonwerbung, während Shinjuku mit blitzenden Hochhausschluchten protzt und in Asakusa Tempelanlagen zu besichtigen sind. Insgesamt wurden rund 18 Quadratmeilen Stadtfläche, durch die sich die Rennrouten schlängeln, bis aufs kleinste Detail nachempfunden. Von extrem kurzen Trips um einzelne Straßenblöcke bis hin zu minutenlangen Touren durch das gesamte Viertel ist alles geboten. Als besonderer Clou wird die geographische Lage der einzelnen Städte zudem durch die Uhrzeit repräsentiert: Zu Beginn des Spiels gebt Ihr die aktuelle Stunde ein, an der sich dann die Lichtverhältnisse bei den Rennen orientieren. Spielt Ihr also abends, neigt sich auch in London (eine Stunde nach uns) der Tag mit einem Sonnenuntergang dem Ende zu. In San Francisco dagegen (neun Stunden zurück) geht es erst auf Mittag zu, während Tokio mit acht Stunden

VIEL VERSPROCHEN, (FAST) ALLES GEHALTEN: Durch die lange Verschiebung kamen Zweifel auf, ob "MSR" wirklich die hochgesteckten Ansprüche erfüllen kann – doch die sind nun ausgeräumt. Die ungemein attraktive Optik schlägt die Konkurrenz um Längen: Trotz zahlloser Details und nahezu perfekter Reproduktion der einzelnen Stadtteile trübt kein Ruckeln oder Pop-Up am Hintergrund die Grafikpracht, und das gilt selbst für den Splitscreen! Wer sich von der traditionellen Rennstruktur 'alleine gegen eine Horde Gegner' lösen kann, der findet in "MSR" sein automobiles Paradies: Schier unendlich viele Kurse und dutzende Autos sowie die motivierenden Wettbewerbsvarianten bieten ein Beschäftigungsprogramm über Monate. Das innovative 'Kudos'-System lockt dabei zu immer neuen Versuchen, aus einzelnen Rennen noch mehr Punkte zu kitzeln. Die wenigen Kritikpunkte fallen dabei kaum ins Gewicht: Das Erstellen einzelner Rennen nebenbei hätte ruhig weniger kompliziert ausfallen dürfen, außerdem vermissen Hobby-Mechaniker Set-Up-Optionen bei den Autos. Davon abgesehen gilt aber: Wer "MSR" nicht kauft, verpasst ein Rennsport-Meisterwerk.



Ulrich Steppberger









Ein Kurs, vier verschiedene Bedingungen: Während links gerade erst der Morgen anbricht, ist daneben bereits Mittagszeit, einmal bei Sonneschein und einmal im größten Unwetter. Ganz rechts seht Ihr eine Nachtfahrt, bei der dezente Lichteffekte besonders gut zur Geltung kommen.

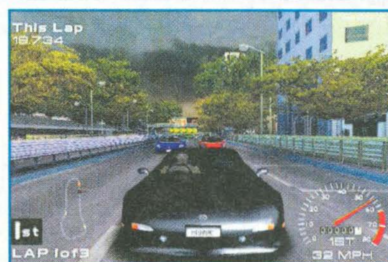


Das nächtliche Tokyo zeigt sich besonders farbenfroh, ist damit aber auch schwer zu befahren: Die grellen Lichter irritieren öfters, als es Euch lieb sein dürfte.



Hasch mich: In der Verfolgungsjagd wird rechts oben laufend der aktuelle Abstand der beiden Kontrahenten eingeblendet.

Vorsprung bereits ins Dunkel der Nacht getaucht ist. Selbstverständlich dürfen unterschiedliche Wetterbedingungen nicht fehlen: Von Sonnenschein über unterschiedlich starke Regenfälle bis zu dickem Nebel reicht das Klima.
Habt Ihr Euch bei "MSR" mit der Angabe Eurer Daten und des Spitznamens angemeldet, winkt neben Einzel- und Zeitrennen das Herzstück der Raserei: Im 'Street Race' sucht Ihr Euch einen der drei anfänglichen Sportwagen aus und ergattert diesen durch das Unterbieten einer Richtzeit auf einem vorgegebenen Kurs. Als stolze Besitzer wählt Ihr noch Farbe und Dachtyp aus (von oben ohne bis Hardtop). Erfolgreiche Piloten schalten im Laufe des Spiels über 50 schicke Flitzer von 13 Herstellern wie Audi, Mercedes oder Mazda frei.
Mit Eurem neuen Auto geht es nun in das erste von 25 Kapiteln, die aus jeweils zehn Wettbewerben bestehen. Hier ist Eure Hauptaufgabe, möglichst viel 'Kudos' zu sammeln, um weitere Abschnitte freizuschalten: Diese für 'Respekt' stehenden Punkte verdient Ihr, indem die Rennnormen erfüllt werden und nebenher ein möglichst cooler Fahrstil an den Tag gelegt wird. Dabei sind spektakuläre Kurvendrifts und Powerslides besonders gerne gesehen. Allerdings seid Ihr auch



Blick zurück ohne Zorn: Diese Ansicht ist nur auf Geraden gefahrlos zu verwenden.

mit dem Gegenteil konfrontiert: Scheitert Ihr an einer Herausforderung oder rempelt an jeder Ecke gegen Begrenzungen, gibt es kräftige Abzüge, am Ende kann das Konto durchaus ins Minus gehen. Neben Eurem Fahrstil beeinflusst Ihr die Punktewertung vor allem durch kluge Selbsteinschätzung: Vor jedem Start gebt Ihr an, welche Rennzeit oder Endplatzierung Ihr Euch zutraut. Die ideale Vorlage sollte also möglichst optimistisch (denn das bringt besonders viel Kudos), gleichzeitig aber noch machbar sein. Besonders mutige Zeitgenossen setzen zudem Joker, die das Ergebnis eines Rennens verdoppeln – egal, ob es positiv oder negativ ausfällt. Für zusätzliches Kribbeln bei der Punkteberechnung sorgt, dass für das Gesamtkonto immer nur das zuletzt erzielte Ergebnis zählt. Tretet Ihr also ein weiteres Mal auf einem bestimmten Kurs an, werden vorher erbrachte Leistungen unwiderruflich gelöscht und ersetzt. Bereits freigespielte

Musik für die Massen

SCHALT DEIN RADIO EIN: Nicht nur bei der Grafik ließen sich die Entwickler von Bizarre Creations einiges einfallen, auch auf der musikalischen Seite kommt ein Gimmick zum Einsatz, das man in ähnlicher Form bisher nur von "GTA 2" kannte. In jeder Stadt empfangt Ihr im Autoradio drei verschiedene Sender, die sich jeweils ein eigenes Musikprogramm gönnen und zwischen denen Ihr beliebig wechseln könnt. Dabei spulen die Stationen nicht einfach nur lieblos einen Song nach dem anderen ab: Auch Ansagen, Werbung und Programmhinweise bekommt Ihr zu hören – natürlich in Landessprache. So lauscht Ihr in Tokio exotischem japanischen Kauderwelsch, während die Londoner Sprecher akzentschweres Englisch palavern. Damit die Radio-Illusion noch realistischer wirkt, verschlechtert sich der Empfang, wenn Ihr durch Tunnels oder Hallen fahrt: Ein hörbares Rauschen mischt sich in die Klänge. Wollt Ihr lieber Musik nonstop hören, greift Ihr einfach zum CD-Player: Neben vorgefertigten Scheiben der Stilrichtungen Pop, Jazz und Rock sowie spezieller Städte-Mischungen besteht die Möglichkeit, eine eigene Tracklist anzulegen. Satte 27 Songs hat Bizarre Creations auf die "MSR"-GD gepackt, wodurch für jeden Geschmack etwas dabei sein sollte. Egal ob stampfender Dancefloor oder heimelige Country-Balladen – ein passendes Lied gibt es bestimmt.



Das Internet

spielt auch bei "MSR" eine Nebenrolle: Online-Duelle sind bei diesem Flitzer nicht möglich. Dafür gibt es die inzwischen zum Standard gewordenen Optionen, Ghost-Cars und Bestzeiten aus dem Netz zu saugen. Für zusätzliche Motivation sorgen die Rekordlisten: Nicht nur Euer persönliches Kudos könnt Ihr hier verewigen, sondern Euch mit anderen Leuten weltweit zu einem Team zusammenschließen. Hier zählt dann die gesammelte Leistung, an der sich andere Konkurrenten zu messen haben.



Der Financial District in San Francisco ist bei Tage besonders schön anzusehen.



Sightseeing in London: Für die Sehenswürdigkeiten habt Ihr zeitbedingt meist kein Auge.



Spektakuläre Drifts bringen besonders viel Kudos: Dieser hier war allerdings etwas zu viel des Guten.

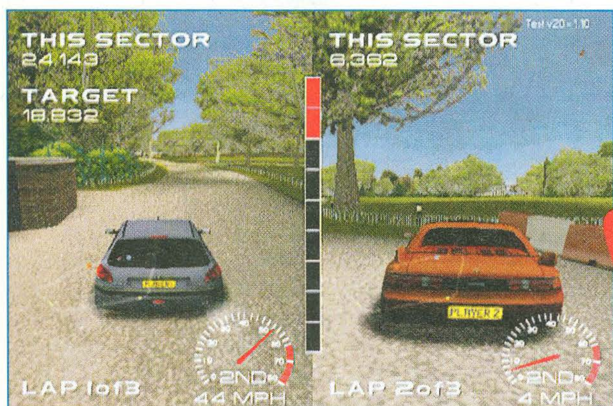
Der Detailwahn

von Bizarre Creations bei der naturgetreuen Modellierung der Stadtteile kennt kaum Grenzen: Alle Objekte mit mindestens einem Meter Größe sind peinlichst genau nachgebildet, an wichtigen Stellen sogar noch kleinere Strukturen. Um keinen Staubkrümel zu übersehen, wurden über 40.000 Fotos geschossen und 40 Stunden Videoband verfilmt. Die dazu notwendigen Reisen summierten sich letztlich auf rund 250.000 Flugmeilen, zudem waren etwa 100 Zugtickets für Forschungstripps nach London fällig.

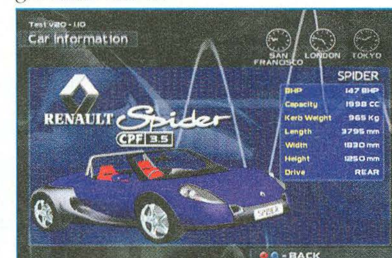
Kapitel bleiben allerdings selbst bei Kudos-Rückgang erhalten. Zum Glück, denn auch Fahrzeugwechsel kosten: Selbst wenn Eure Garage voll ausgebaut ist, passen maximal sechs Autos hinein. Wollt Ihr danach eines austauschen, werden kurzerhand 10 Prozent Eures Punktevorrats abgezogen.

Die verschiedenen Renntypen sind so unterschiedlich wie die Austragungsorte: Bei 'Hotlap'-Wettbewerben seid Ihr alleine unterwegs und sollt innerhalb einiger Runden eine vorgegebene Rekordzeit brechen. Zur Bewertung kommt hier entweder die schnellste gefahrene Runde oder der Gesamtdurchschnitt; ein Ghost-Car fährt zur besseren Orientierung mit. Beim 'Timed Run' wiederum müsst Ihr einfach innerhalb eines Zeitlimits das Rennen beenden. Hier treibt sich allerdings normaler Verkehr mit auf der Piste herum und stört gelegentlich Eure rasante Fahrt. Ähnlich funktionieren die 'Challenges', allerdings ist hier die Zielsetzung anders: Entweder müsst Ihr einen woanders startenden Konkurrenten einholen, eine bestimmte Durchschnitts- bzw. Höchstgeschwindigkeit erfahren oder eine Anzahl an Fahrzeugen überrunden. Dramatisch wird es beim 'One-on-One': Ein knackiger CPU-Kontrahent geht mit an den Start und gibt sein Bestes. Dicke Punkte streicht hier nur ein, wer dem Gegner großzügig einen Startvorsprung gönnt. Den krönenden Abschluss bilden die 'Championships': Hier geht es gegen ein fünfköpfiges Konkurrentenfeld über mehrere Kurse. Landet Ihr vorne, sammeln sich wahre Kudos-Berge an, allerdings sind Niederlagen in dieser Variante besonders schmerzlich. Für zusätzliche Würze im Geschehen sorgen noch gelegentliche Spezialrennen, an deren Teilnahme bestimmte Voraussetzungen wie passende Tageszeit oder Fahrzeugtypen geknüpft sind. Triumphiert ihr hier, gibt's als Extra-Bonus neue Fahrzeuge oder praktische Cheats.

Wollt Ihr nicht nur als einsamer Rächer über Großstadtstraßen pirschen, sondern auch gemeinschaftlich rasen, bietet "MSR" für Splitscreen-Rennen reichlich Auswahl: Zur Verfügung stehen sämtliche freigespielten Pisten und Fahrzeuge, Einzelprüfungen und Wettbewerbe über mehrere Runden lassen sich nach verschiedenen Regeln gestalten. Neben dem Standard-Duell gibt es beispielsweise die Möglichkeit, auf gegenüberliegenden Seiten des Kurses loszufahren, bis einer den Gegner einholt. Alternativ versucht Ihr Euch an einem 'Matchplay', bei dem derjenige Punkte gutgeschrieben bekommt, der einen Rennabschnitt zuerst beendet oder darin die schnellere Zeit geschafft hat. *us*



Auf in den Park: Der vertikale Splitscreen sieht zwar tadellos aus, ist aber für schnelle Fahrten zu unübersichtlich.



Den will ich haben: Bevor Ihr Euch eine Karre in die Garage stellt, lohnt sich ein Blick auf die technischen Daten.

HÄTTE ICH "MSR" NUR NICHT MIT NACH HAUSE GENOMMEN, dann wäre ich in der letzten Woche vielleicht zu ein bisschen Schlaf gekommen. Dieses Übermaß an Autos, Prüfungen und Strecken, diese penible Detailgenauigkeit bei der Reproduktion der Metropolen fesselt derart, dass man die Zeit komplett vergisst. Gottseidank haben die Entwickler über das bezaubernde Äußere nicht den Kern der Sache vernachlässigt: Trotz Arcade-Lastigkeit fordert Euch die Handhabung der Fahrzeuge, ohne Beherrschung der Handbremse seid Ihr bei den fordernden 'Challenge'-Rennen chancenlos. Und dank dem breiten Spektrum der Karossen, die sich von Physik bis Motorensound unterscheiden, freut Ihr Euch wie ein Schneekönig über jeden verdienten Wagen. Holt Euch "MSR" und macht ein paar Wochen Stadturlaub.



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	92%
SOUND	85%
Spielspaß	91%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

MSR METROPOLIS STREET RACER – PRESS START BUTTON

König der Großstadt: Faszinierende und technisch überragend präsentierte City-Raserei mit endloser Kurs- und Rennvielfalt

60Hz · RUMBLE · D · AB 12

IT'S A MANIAC




Erst setzt Ihr ein Wettlimit (links) und bewundert hinterher in der Zeitlupe die triumphale Fahrt (oben).

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
MUCKY FOOT, ENGLAND
(WWW.MUCKYFOOT.COM)

Urban Chaos



Müsstet Ihr nicht schon längst zu Hause sein? Darci trifft im Park auf eine Gruppe böser Buben und prügelt sie windelweich.



Zum Millenniumswechsel braut sich in der US-Metropole Union City was zusammen: Straßenbanden verbreiten Schrecken, Anschläge und Entführungen häufen sich. Anscheinend steckt ein Verschwörer hinter der steigenden Verbrechensrate, dessen Ziel zwar ungewiss ist, der aber sicher Schrecklicheres im Sinn hat als Drogenhandel und Prostitution.

Da kommt Ihr als Polizei-Anwärter Darci Stern gerade richtig: Die gut gebaute Schwarze bringt den Enthusiasmus und die körperlichen Fähigkeiten mit, um der Kriminalität Einhalt zu gebieten. Nachdem Ihr letzteres in einem Fahr-, Kampf- und Geschicklichkeitstraining bewiesen habt, geht es in Third-Person-Perspektive in die Nacht. Eure Befehle erhaltet Ihr auf der Wache, ein Radar hilft bei der Orientierung auf dem Weg zum Einsatzort. Die Missionen sind vielfältig: Rettung eines Selbstmörders, Hochjagen eines Waffenverstecks oder Umnieten böser Buben stehen auf dem Dienstplan. Neben zahlreichen Waffen nutzt Ihr Fäuste und Füße, um die Schurken umzuhauen und ihnen dann Handschellen anzulegen. Energie, die Ihr bei Kämpfen oder Stürzen verliert, wird durch Medi-Paks aufgefrischt, zusätzlich steigert Ihr Eure Attribute durch Aufsammeln versteckter Symbole. *sf*

BESSER SPÄT ALS NIE?

Wenn es schon eine Ewigkeit dauert, bis ein Titel von Playstation respektive PC umgesetzt ist, darf man sich wirklich mehr erwarten. Zwar überzeugt das Spielprinzip von "Urban Chaos" immer noch durch das breite Missionsspektrum, die weitläufige Stadtlandschaft und die interessante Story. Dafür nerven die mäßige Grafik und die ätzende Steuerung ein weiteres Mal. Die Texturen sind zwar weniger pixelig und die Polygonmännchen nicht mehr ganz so hässlich, ruckelnde Grafik, sich aus dem Schwarz schälende Hintergründe und grobschlächtige Charaktere müsst Ihr aber auch auf dem Dreamcast ertragen. Die Handhabung der Protagonistin ist hakelig, die Ladezeiten sind viel zu lang und nicht mal eine deutsche Sprachausgabe hat man dem Spiel gegönnt.



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	59%
SOUND	64%

Spielspaß **67%**

Lieblose Konvertierung: Interessantes Action-Adventure, das unter mieser Optik und Steuerung leidet.

RUMBLE · AB 16

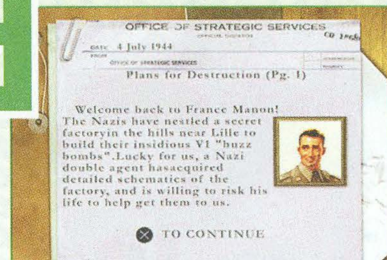
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

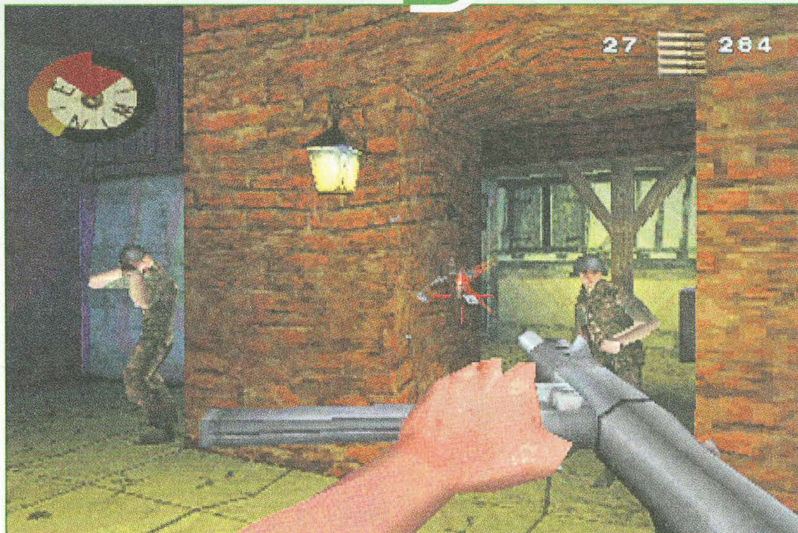
Die Playstation-Fassung wurde in MAN!AC 4/2000 mit 69% Spielspaß getestet (Abwertung auf 67%).

ENTWICKLER:
DREAMWORKS, USA
(WWW.DREAMWORKSGAMES.COM)

Medal of Honor Underground



Vor jeder Mission erläutern Euch Kommandanten und Kontaktmänner die Details des Einsatzes



Die garstigen Nazi-Soldaten nutzen mit Vorliebe ihre Überzahl aus und stürzen sich im Rudel auf Euch




Überall stoßt Ihr auf liebevolle Details wie deutsche Beschriftungen (links) oder freundlich lächelnde Wachposten (rechts)

Hinter den Kulissen:

Emsige Widerstandskämpfer werden von den Entwicklern mit einem ganz besonderen Leckerbissen belohnt. Neben Filmsequenzen und freier Missionswahl dürfen altgediente Veteranen den Machern von "Medal of Honor Underground" auf die Finger schauen. Nach jedem erfolgreich beendeten Einsatz bestaunt Ihr Konzeptskizzen, Polygonmodelle, Levelkarten oder Schnappschüsse von den Orchester-Aufnahmen.









Wir erinnern uns: Anfang des Jahres machten sich ausgehungerte Ego-Shooter-Fans an der Seite des amerikanischen Spions James Patterson auf, um den zweiten Weltkrieg zugunsten der Alliierten zu entscheiden. Im mittlerweile indizierten Vorgänger zu "Medal of Honor Underground" stand Euer Saboteur unter dem Kommando der französischen Widerstandskämpferin Manon. Dreamworks zweites Agenten-Abenteuer lässt Euch nun in die Rolle besagter Dame schlüpfen.

Im von Kriegswirren gebeutelten Paris schlägt sich die junge Manon zusammen mit ihrem Bruder auf die Seite der Resistance und nimmt den Kampf gegen die deutsche Besatzungsmacht auf. Widrige Umstände zwingen Euch jedoch zur Flucht und nach kurzer Zeit rekrutiert das amerikanische Office of Strategical Services (O.S.S.) die wehrhafte Französin. Im Dienste der Alliierten erledigt Ihr von nun an geheime Einsätze an jedem erdenklichen Kriegsschauplatz. Ob im brennend heißen Wüstensand, auf sonnenbeschienenen griechischen Inseln oder im muffigen Kerker einer altdeutschen Trutzburg – um die Pläne der Nazi-Schergen zu durchkreuzen, ist Euch kein Weg zu weit. So vielfältig wie die Einsatzorte sind auch die Missionsparameter. Mal müsst Ihr auf dem schnellsten Wege durch die Pariser Katakomben fliehen, mal stoppt Ihr anrückende Panzerdivisionen oder jagt strategisch wichtige Munitionsdepots in die Luft. Bei Euren Sabotageakten verlasst Ihr Euch meist auf schnelles Vorgehen und gute Ausrüstung. Wo rohe Gewalt jedoch nicht mehr weiterhilft, greift Manon zu den Waffen einer Frau und schleicht sich mit gewinnendem Lächeln und vorgehaltener Kamera hinter die feindlichen Linien. Als Fotografin getarnt und mit gefälschten Papieren ausgestattet bewegt Ihr Euch unbehelligt durch stark befestigte Stützpunkte und stehlt dem Obersturmbandführer wichtige Dokumente aus dem Aktenschrank. Misstrauische Offiziere werden mit einem Griff zum Fotoapparat beruhigt und werfen sich mit stolzgeschwellter Brust in heldenhafte Pose.

Wer sich trotz Verkleidung enttarnen lässt, greift zur schallgedämpften Pistole und schafft neugieriges Wachpersonal schnellstens aus der Welt. Stellt Ihr Euch hierbei zu langsam an, wird's ungemütlich: Lauthals brüllen die Soldaten Kommandos durch die Gänge, mit einem be-



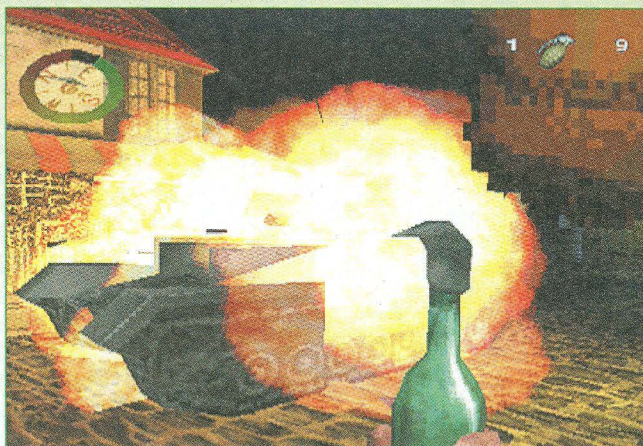




Mittendrin statt nur dabei: Zwischen den Missionen halten Euch authentische Bilder über den Stand des Krieges auf dem laufenden. Kommentiert vom amerikanischen OSS-Chef bilden diese Aufnahmen die Grundlage des nächsten Einsatzes.



Auf leisen Sohlen: Unauffällig töten mit dem Scharfschützengewehr.


Diesmal pfuschen Euch nicht nur Sturmtruppen und Panzergrenadiere, sondern auch schwere Kettenfahrzeuge ins Handwerk.

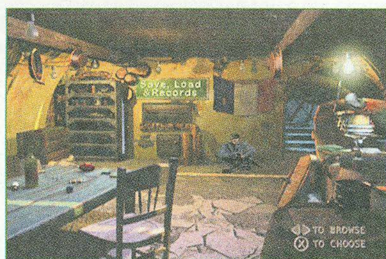


Habt Ihr Euch im MG-Nest breit gemacht, müsst Ihr nicht einmal mehr die anrückenden Panzer fürchten.

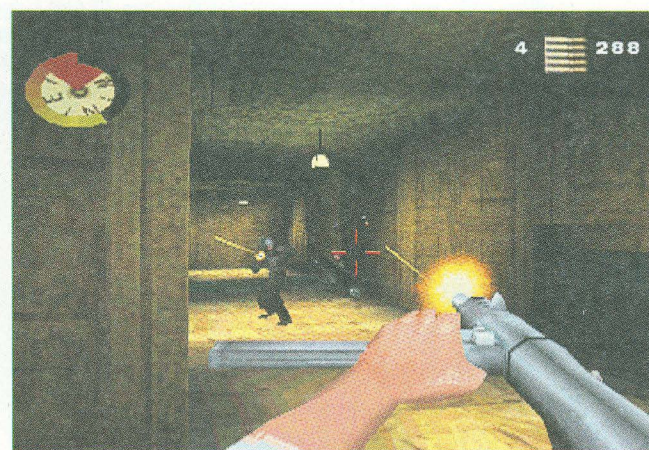
herzten "Macht sie fertig!" stürzt sich der Feind auf Euch. Im Team geben sich die Nazi-Soldaten gegenseitig Deckung und verschanzen sich hinter Säulen und Hauswänden. Doch Eure Spezialagentin weiß sich zu helfen und schießt mit Schrotflinte, Sturmgewehr oder Pistole den Weg frei. Größere Gegnerhorden werden mit der Stielhandgranate auseinander gesprengt, dank durchschlagskräftiger Bazooka könnt Ihr Euch auch gegen massive Panzer behaupten.

Trotz guter Bewaffnung ist jedoch Vorsicht geboten: Die deutschen Truppen agieren ausnehmend schlau, kreisen Euch ein und halten ihre Stützpunkte mit Granaten sauber. Im offenen Terrain überwachen Scharfschützen das Gelände, Motorrad-Patrouillen donnern über die engen Straßen. Zudem überblicken MG-Nester wichtige Positionen und Wacheinheiten durchkämmen die Wälder. Hier empfiehlt sich lautloses Vorgehen. Mit einer speziell angefertigten Armbrust tötet Ihr lautlos, weit entfernte Gegner erledigt Ihr per Scharfschützengewehr. Doch aufgepasst – so mancher stahlhelmgeschützte Soldat überlebt den hinterhältigen Kopftreffer und beantwortet Euren Mordversuch mit gezieltem Dauerfeuer. Erwischt Ihr die bösen Jungs nicht an einer lebenswichtigen Stelle, bleiben sie Euch weiter auf den Fersen. Selbst Schwerverletzte beißen die Zähne zusammen und feuern selbst im Sterben weiter. Noch robuster sind die schwer gepanzerten Ordensritter, mit denen Ihr Euch in späteren Levels herumschlagt.

Nach getaner Arbeit wird Euer Vorgehen bewertet, herausragende Agenten erhalten zur Belohnung Orden und Multiplayer-Extras. Als französischer Freiheitskämpfer, finsterer SS-Mann oder bizarre Sagengestalt liefert Ihr Euch heiße Deathmatch-Gefechte. Verschiedene Waffensätze und Arenen sorgen dabei für Abwechslung. *dm*



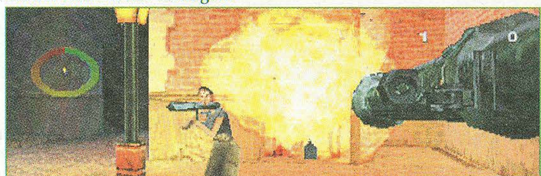
In der Widerstandsbasis plant Ihr den nächsten Einsatz oder sichtet bereits erhaltene Orden.

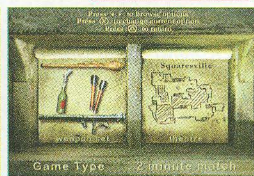


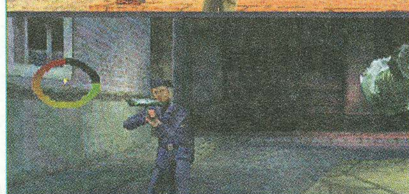
Die deutsche Wehrmacht verschanzt sich mit Vorliebe in düsteren Burgen und muffigen Gemäuern

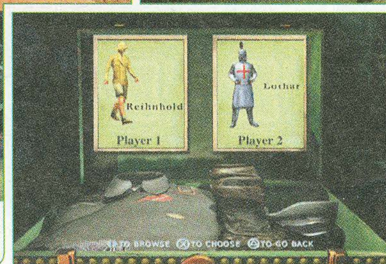
MIT FRAUENPOWER GEGEN NAZIS: "Medal of Honor Underground" tritt ohne Schwierigkeiten in die Fußstapfen des Vorgängers. Im Kampf gegen die Wehrmacht fühlt Ihr Euch wie in einem alten Kriegsfilm, massig Sprachsamples, authentische Filmaufnahmen und die bombastische Orchester-Musik verstärken diesen Eindruck noch. Die stimmungsvolle Grafik und die verwinkelten Levels sorgen zusammen mit der überragenden Soundkulisse für Hochspannung, jeder auftauchende Stahlhelm jagt Euch einen Schauer über den Rücken. Eure Heldin steuert sich äußerst präzise und dank der Zieloption sorgt Ihr für Tod und Verderben in den Reihen der Gegner. Hier liegt denn auch der Knackpunkt des Spiels: Knallhartes und schonungsloses Vorgehen ist Pflicht, selbst harmlose Archäologen müssen gnadenlos hingerichtet werden. So ist "Medal of Honor Underground" nichts für zart besaitete Gemüter, Freunde temporeicher Actionkost freuen sich jedoch über einen Ego-Shooter der Extraklasse. Ein stetig steigender Schwierigkeitsgrad, variantenreiche Missionen, intelligente Gegner und der feindliche Fuhrpark lassen das Herz jedes Action-Fans höher schlagen.


David Mohr






Traute Zweisamkeit: In zahlreichen Multiplayer-Arenen dürft Ihr Eure Freunde mit einem breiten Waffensortiment bekämpfen.



HERSTELLER	Dreamworks
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	81%
SOUND	86%
Spielspaß	89%

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

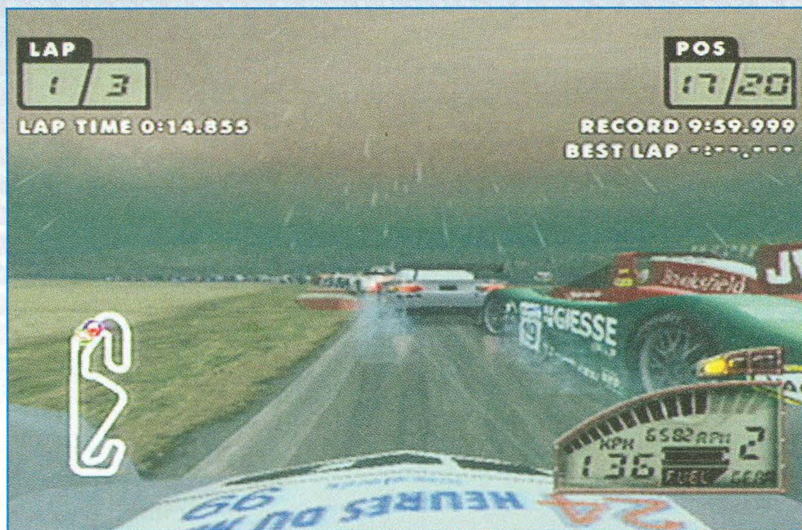
Schonungsloser Weltkriegs-Shooter im bedenklichen Ambiente: Mit Panzerfaust und Sturmgewehr gegen die böse Nazi-Brut.

IT'S A MANIAC · RUMBLE · AB 18

ANDERE VERSIONEN
Eine PS2-Fassung soll im Herbst 2001 erscheinen.

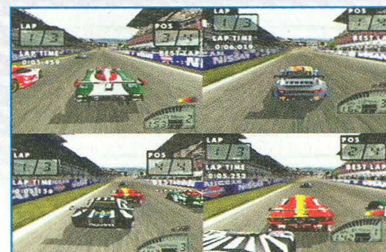
ENTWICKLER:
MELBOURNE HOUSE, AUSTRALIEN
(WWW.INFOGRAMES.DE)

LeMans 24



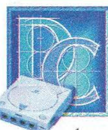
Karambolage in der Nässe: Bei Regen wird nicht nur die Fahrt schwieriger, Tropfen, Pfützen und Gischt sehen auch beeindruckend aus.


Splitscreen-Duell: Leider trefft Ihr auf keine Konkurrenten, dafür müsst Ihr aber auch auf kein Grafikdetail verzichten.


Rasendes Quartett: Das Geschehen wird zwar merklich träger, ist aber nach kurzer Gewöhnung immer noch gut spielbar.

Ein Name für alles:

Im Gegensatz zu Europa, wo „LeMans 24" unter der tatsächlichen Bezeichnung des Traditionsrennens vermarktet wird, setzt Infogrames in den USA einen anderen Schwerpunkt. Dort firmiert das Spiel unter dem "Test Drive"-Label, was allerdings etwas irreführend ist: Denn zum einen hat die Sportwagen-Raserei mit den wilden Autojagden der früheren "Test Drive"-Spiele natürlich wenig zu tun, zum anderen waren die letzten 'regulären' Teile wenig berauschend. Nummer 6 der Serie schaffte gar nur unter der Schirmherrschaft von Cryo den Sprung nach Europa.



Formel-Flitzer sind für Weicheier: Schlappe zwei Stunden drehen Schumi & Co. ihre Runden, dann winkt schon die Zielflagge. Den echten Härtetest stellen dagegen 24-Stunden-Rennen dar: Hier sind Sportwagen sämtlicher GT-Klassen einen kompletten Tag non-stop unterwegs. Ein knappes Jahr nach der Playstation-Fassung tretet Ihr nun auch auf dem Dreamcast zum berühmtesten Vertreter dieser Gattung an – dem „LeMans 24".

Wollt Ihr nicht einen gesamten Tag vor der Konsole sitzen, speichert Ihr zwischendurch oder packt den Zeitraffer aus: Neben dem Ultrakurzwettbewerb von nur zehn Minuten sind eine halbe, eine volle, drei, sechs oder eben 24 Stunden Renndauer möglich. Start ist um 16 Uhr Ortszeit bei hellem Tageslicht, kurz darauf bricht die Nacht an. Entsprechend brettert Ihr nun für einige Spielstunden durch die Dunkelheit, bevor sich die Sichtverhältnisse wieder bessern. Besonders tückisch sind die plötzlich auftretenden Wolkenbrüche, die sich allerdings auch ausschalten lassen. Neben den nicht minder siegeswilligen Kontrahenten achtet Ihr auf Reifenabrieb und Spritverbrauch – in der Box tankt Ihr nach, auf Wunsch werden andere Gummimischungen aufgezogen oder der Anpressdruck der Front- und Heckflügel korrigiert.

Für die nötige Abwechslung bekam „LeMans 24" neben dem namensgebenden Rennkurs noch neun weitere Pisten spendiert: So braust Ihr mit Eurem Sportwagen u.a. über verschiedene Ausbaustufen von Donington und Suzuka. Die Kurse müsst Ihr ebenso wie die rund 40 Vehikel (von modifizierten Porsches bis hin zu wuchtigen Rennsemmeln aus den Häusern Audi und Mercedes) großteils in diversen Modi freispielen: Außer dem 24-Stunden-Wettbewerb warten Einzelrennen, verschiedene Meisterschaften und Zeitprüfungen mit strengen Qualifikationsnormen auf Euch. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad erhaltet Ihr dabei durch Brems- und Lenkhilfen Unterstützung gegen die zwölf bis 24 Konkurrenten auf dem Asphalt.

Seid Ihr im Splitscreen unterwegs, müsst Ihr allerdings auf die Computergegner verzichten, zum Ausgleich treten dafür bis zu vier menschliche Piloten gleichzeitig an. *us*

HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	84%
SOUND	71%
Spielspaß	83%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

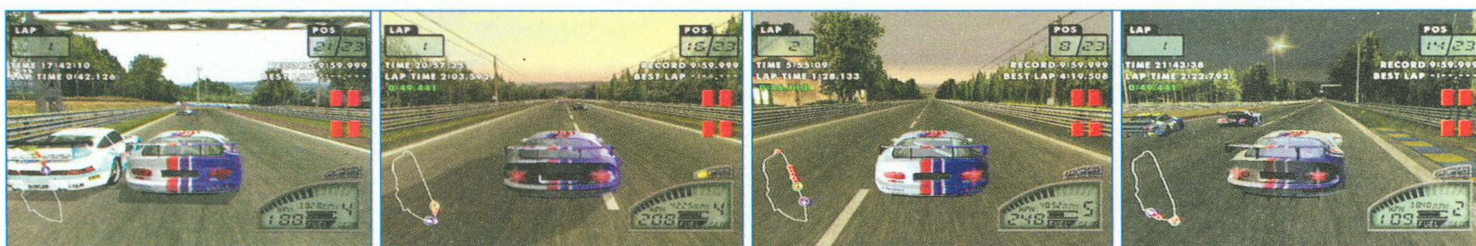
TEST DRIVE LE MANS
PRESS START
COPYRIGHT 2000 INFOGRAMES

Technisch kräftig aufgebohrte und auf Arcade ausgerichtete Umsetzung des Playstation-Marathonrasers.

60Hz · AB 6

RENNEN RUND UM DIE UHR: Im Vergleich zum netten, aber technisch unspektakulären Playstation-Bruder hat sich beim Dreamcast-„LeMans" einiges getan. Die Simulationsaspekte wurden auf ein Minimum reduziert, sodass Ihr inzwischen einen rassigen Arcadeflitzer mit angenehm eingängiger, aber durchaus anspruchsvoller Steuerung vor Euch habt. Zwar ging dadurch etwas Tiefe verloren, aber als Kontrastprogramm zu Realismus- und Umfangmonstern wie „F355" und „MSR" tut die Abwechslung richtig gut. Dank dezent aufgestocktem Streckenangebot und vielen zunächst gesperrten Autos habt Ihr auch genug freizuspielen. Der einmalige 24-Stunden-Modus mit dem hübsch inszenierten Tageszeitenwechsel eröffnet Euch zudem ein ganz neues Rennerlebnis. Ein besonders dickes Lob verdient die erstklassige Optik: Selbst mit zwei Dutzend Konkurrenten bleibt die Bildrate (mit Ausnahme des Vierspieler-Splitscreens) immer flüssig, und das trotz schön detaillierter Fahrzeugmodelle und feiner Streckenumgebung – alleine das ungewohnte Fehlen einer sauberen Kantenglättung zeugt von den notwendigen technischen Kompromissen.


Ulrich Steppberger


Das erste Rennviertel von LeMans im Überblick: Beim Start am Nachmittag scheint die Sonne noch hell, während kurz darauf die Dämmerung einbricht, bis Ihr schließlich in tiefster Nacht über den französischen Asphalt brettert.

ANDERE VERSIONEN
Die Playstation-Fassung wurde in MAN!AC 1/2000 mit 78% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER:
Capcom, Japan
(www.capcom.com)

Street Fighter Alpha 3

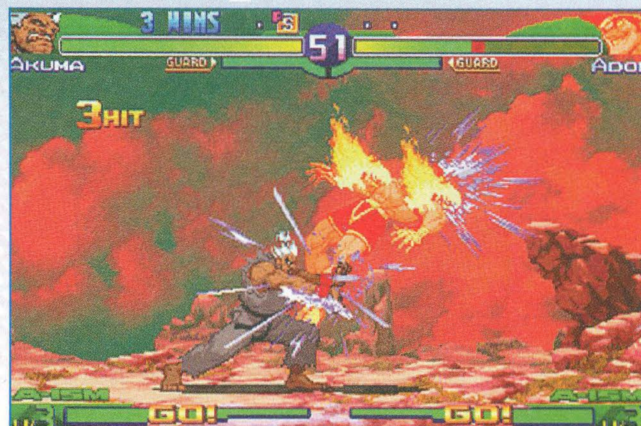


Endlich hat es auch das fast schon antike "Street Fighter Alpha 3" über den großen Teich geschafft und erfreut 2D-Fetischisten mit gewohnter Capcom-Kost. 33 Kämpfer, massig Special-Moves und tonnenweise Spielmodi beschäftigen Euch auf lange Zeit. Neben der üblichen Arcade-Klopperei sorgt der 'Dramatic Battle' für Spannung: Hier prügeln sich zwei Spieler gleichzeitig mit einem Gegner. Alternativ stöpselt Ihr einen dritten Controller ein und sorgt im Kampf 'Jeder gegen Jeden' für Chaos auf dem Bildschirm. Alternativ trainiert Ihr im 'World Tour'-Modus und sammelt mit jedem Sieg Punkte, die in Special-Moves investiert werden.

Auch an eine Internet-Option wurde gedacht: Via Modem stellt Ihr Eure Bestleistungen ins Netz und werdet dafür mit versteckten Kämpfern belohnt. Duelle mit Gegnern am anderen Ende der Welt sind jedoch ausgeschlossen, Ihr dürft nur gegen computergesteuerte Fieslinge antreten. *dm*



Feurig: Fei Longs 'Rising Dragon Kick' bringt selbst den coolen Kickboxer DJ ins Schwitzen.



Ha Do Ken: Die Feuerball-Beschwörungsformel kennen "Street Fighter"-Fans seit frühester Kindheit.

LANG IST'S HER: **In den frühen Tagen des japanischen Dreamcast freuten sich Fans über die Sega-Fassung des alten Automaten und auch heute noch begeistert das typische Capcom-Prügelprinzip den traditionsbewußten Zocker. Doch nach "Street Fighter 3 Double Impact" und dem kommenden "Third Strike" wirkt die Optik des letzten "Alpha"-Ablegers altbacken. Trotzdem sorgen hohe Kämpferzahl, World-Tour-Modus und 'Dramatic Battle' für Abwechslung im Schläger-alltag. Dank 60-Hertz-Modus genießt Ihr flotte Prügeleien und zerrt dank zahlreicher Mehrspieler-Varianten die Freunde vor die Konsole. Gerade der Kampf zu dritt erinnert an selige "International Karate"-Zeiten. 2D-Einsteiger und Freunde der alten Haudegen riskieren einen Blick, mehr Auswahl als die anderen Versionen bietet "Alpha 3" auf alle Fälle.**


David Mohr

HERSTELLER: Capcom
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 63% SOUND: 62%

Spielspaß 83%

Leicht angestaubtes 2D-Geprügel mit zahlreichen Spielmodi, jeder Menge Kämpfer und netter Internet-Option.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

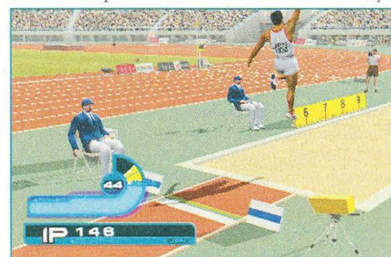
ANDERE VERSIONEN
Die Playstation-Fassung wurde in MAN!AC 6/99 getestet und wird hiermit auf 83% Spielspaß abgewertet.

ENTWICKLER:
Konami Osaka, Japan
(www.konami-europe.com)

ESPN Int. Track & Field



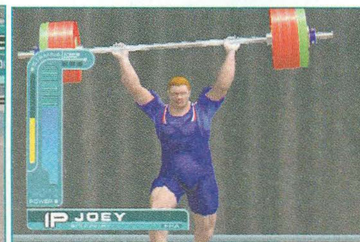
Nachdem der Rummel um die fünf Ringe ein Ende genommen hat, schleicht sich doch noch ein Nachzügler in die Arena: Konamis "ESPN International Track & Field" lässt als erster Mehrkämpfer seine Muskeln auf Sonys 128-Bitter spielen. Auch auf der PS2 geht es schweißtreibend zur Sache: Im Wettkampf mit anderen Nationen hämmert Ihr in zunächst zehn Disziplinen auf das Pad oder führt wohl getimte Tastendrücke aus. Diesmal beweist Ihr Euer Talent bei 100m-Lauf, 110m-Hürden, Gewichtheben, Weitsprung, Stabhochsprung, 100m-Freistil, Tontaubenschießen, Barren, Kunstturnen und Speerwurf. Hammerwurf und Hochsprung müsst Ihr erst durch Eure Leistungen freispielen. Ein Tutorial vor jeder Disziplin, zeigt Euch, wie's die Profis machen. Nach erfolgreichem Auftritt tragt Ihr Eure Rekorde in die Bestenliste ein. Seid Ihr im Besitz eines Multitaps, dürft Ihr drei Freunde zum Wettbewerb einladen, habt Ihr gar eine Tanzmatte, verrenkt Ihr Euch beim Kunstturnen in "Dance Dance Revolution"-Manier. *sb*



Nach dem Absprung müsst Ihr die Leiste bis zur angezeigten Markierung aufladen, um den optimalen Winkel zu erwischen.



Das Kunstturnen verlangt ein hohes Maß an Koordination – gerade wenn Ihr auf der „DDR"-Matte antretet



In drei Phasen stemmt Ihr Eure Last nach oben und haltet sie drei Sekunden

Sprint-König

Maurice Greene wurde für das Motion-Capturing verpflichtet – Videos der Studioarbeit gibt's als Belohnung für gute Leistungen.

KONAMI BLEIBT DEM BEWÄHRTEM PRINZIP TREU: **"ESPN International Track & Field" eignet sich durch die simple Handhabung erneut als erstklassiger Party-Knaller. Gerade weil auch Anfänger eine realistische Chance auf den Sieg haben, entbrennen heiße Kämpfe vor dem Bildschirm – besonders die Unterstützung der Tanzmatte sorgt vor schadenfrohe Heiterkeit. Die Olympioniken machen auf der PS2 eine gute Figur und glänzen dank professionellem Motion-Capturing durch realitätsnahe Animationen. Die stimmungsvolle Soundkulisse erzeugt zudem olympiareife Stadionatmosphäre. Leider motiviert auch der jüngste Spross der "Track & Field"-Familie Solo-Sportler nur für kurze Zeit – trotz der ausreichenden Zahl abwechslungsreicher Disziplinen. Multiplayer-Fans greifen aber bedenkenlos zu.**


Stephan Freundorfer

HERSTELLER: Konami
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 74% SOUND: 78%

Spielspaß 79%

Realistisch inszeniertes Sportspektakel mit gelungenem Multiplayer-Modus – der bislang beste Konsolen-Mehrkampf.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die N64-Fassung kam in MAN!AC 5/2000 auf 78%, die Dreamcast-Umsetzung in 10/2000 auf 69%. Der Playstation-Kollege wurde in 3/2000 mit 75% bewertet.

ENTWICKLER:
Yukes, Japan
(www.thq.de)

WWF Smackdown 2: Know Your Role



Hübsche Damen wie diese lassen die angenehmen Seiten des Wrestler-Lebens erahnen

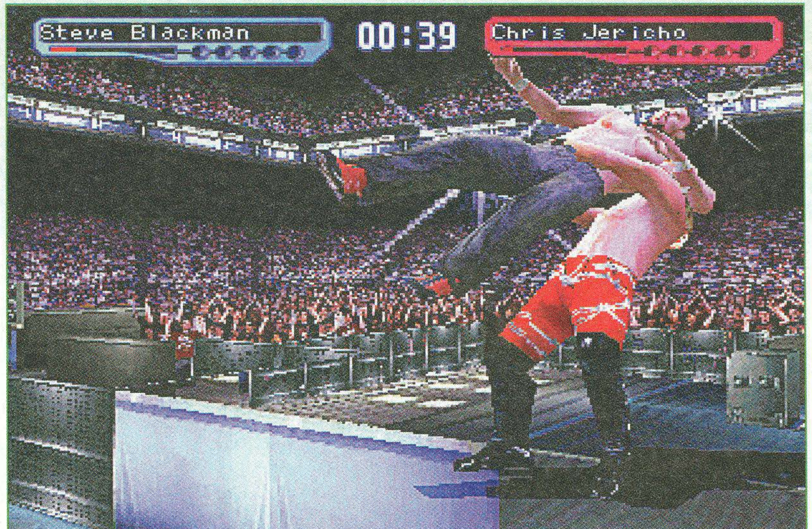
Vom Ring ins Netz:

Unter www.wwf.com informiert die Webseite der WWF den Fan über das Geschehen in und außerhalb des Rings. Hier hält man sich auf dem Laufenden und schlägt wichtige Ereignisse wie die Rückkehr von Steve Austin oder den Wechsel von Ex-ECW-Kämpfer Raven nach. Wer genug von gestählten Herren hat, macht einen Ausflug auf die Damen-Seite, wo die weiblichen Stars der WWF in würdigen Posen abgelichtet sind.





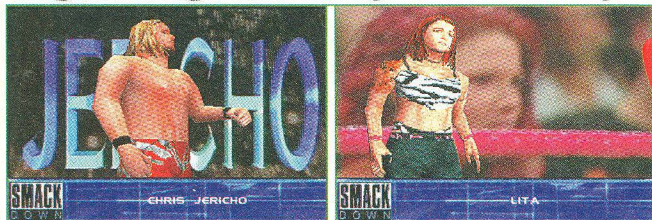
Wem die vorgegebene Wrestler-Auswahl zu klein ist, der bastelt sich im umfangreichen Charakter-Editor seinen eigenen Kämpfer.



Blitzlichtgewitter: Bei spektakulären Aktionen rotiert die Kamera und setzt das gewalttätige Geschehen eindrucksvoll in Szene.



Knapp ein halbes Jahr nach dem ersten "Smackdown" legt THQ Teil 2 nach. Wieder hat man sich auf die kundigen Hände der Programmierer aus dem Hause Yukes verlassen und dem bereits hervorragenden Original einige kosmetische Verbesserungen verpasst.
So wurde die Kämpferriege kräftig aufgestockt, knapp 50 durchtrainierte Herren und Damen steigen unter Eurem Kommando in den Ring. Beinahe jeder Wrestler aus dem WWF-Stall wurde integriert, wobei einige der Athleten nicht von Anfang an spielbar sind. So fehlt beispielsweise der verletzte 'Stone Cold' Steve Austin, der jedoch während des Season-Mode an seinem Comeback feilt. Hier spielt Ihr eine komplette WWF-Saison mit allen Veranstaltungen durch. Ob 'Raw', 'Smackdown' oder gesonderte Events, Euer Kämpfer ist jedesmal dabei und verfolgt die Rahmenhandlung aus nächster Nähe. In kurzen Szenen aus Hinterzimmer und Umkleidekabine werden Freundschaften geschlossen oder Fehden ausgefochten, während Ihr um die Meisterschaft kämpft.
Abwechslung von den abendfüllenden Großveranstaltungen bieten kurze 'Exhibition'-Matches, die sich ganz nach den eigenen Vorlieben gestalten lassen. Besonderer Schiedsrichter gefällig? 'Royal-Rumble', Käfig-, Hardcore- oder Leiter-Fight? Ihr bestimmt Arena und Kampfbedingungen, jede aktuelle WWF-Matchvariante lässt sich anwählen. Auch sonst lässt Euch "Smackdown 2" völlige Freiheit: Wem die Standard-Wrestler nicht passen, der erstellt sich in dem überarbeiteten Editor seinen eigenen Knochenbrecher. Vom dazugehörigen Manager über Special-Moves und Siegespose dürft Ihr alles festlegen und den hausgemachten Muskelmann ins Rennen um den Champion-Titel führen. Dazu müsst Ihr Euch in zahllosen Kämpfen beweisen und die Gegner auf bekannte Weise durch die Mangel drehen. Dank der simplen Steuerung gehen selbst akrobatischste Verrenkungen leicht von der Hand. Je ein Knopf für Schlag, Wurf und Sprint sind die Basis für vielfältige Angriffe – Waffen und Stühle komplettieren Euer Repertoire. *dm*



Wieder einmal marschieren die Kämpfer, begleitet von ihren Titantron-Filmchen, in den Ring ein

GRÖßER, SCHNELLER, BESSER? **Der kurze Abstand zwischen erstem und zweitem Teil ließ den Programmierern nicht viel Zeit. So hat sich technisch zwar nicht viel geändert, in Anbetracht des hervorragenden Vorgängers ist das aber kein großer Nachteil. Dafür bietet "Smackdown 2" den WWF-Fans die absolute Erfüllung: Alle Kämpfer, Matchvariationen, Intro-Filmchen und tonnenweise Optionen. Der neue Wrestler-Editor schlägt die Acclaim-Konkurrenz um Längen, und die flotten Kämpfe machen dank der eingängigen Steuerung selbst dem blutigsten Anfänger Spaß. So fesselt Euch das Spiel nächtelang vor dem Bildschirm und lässt dabei fast wichtige TV-Wrestlingtermine vergessen, lediglich die langen Ladezeiten lassen Euch kurz zur Ruhe kommen. Besitzer des Vorgängers sollten den Kauf erwägen, der Rest greift bedenkenlos zu.**



David Mohr

HERSTELLER	THQ
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	87%
SOUND	78%
Spielspaß	86%

SMACK DOWN 2 – KNOW YOUR ROLE – PRESS START

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Vom Charakter-Editor bis zum Leitermatch: Opulentes Wrestling-Spektakel mit allem, was das Ringer-Herz begehrt.

AB 16

IT'S A MANIAC





Ob Käfig-Gemetzel oder Leiter-Match: "Smackdown 2" bietet die volle Palette der WWF-Veranstaltungen.

ANDERE VERSIONEN
Der erste Teil wurde in MAN!AC 5/2000 mit 85% Spielspaß getestet.

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

Ladenlokal: Rheinstr.28 47799 Krefeld

Alle Pal-Spiele ab sofort:
VERSANDKOSTENFREI!!!

Fragen Sie nach unserem Händler Partnerschaftsmodell

Nintendo 64 & GBC

N64 Grundgerät	199,00
Armorines in Projekt Swarm Engl.Pal	99,95
Blues Brothers 2000	109,95
Army Men Sarges Heroes	109,95
Donkey Kong Country (Gameboy) *	69,95
Daikatana	99,95
Donkey Kong 64 + Exp. Pak	109,95
Int.Track & Field Summer Games	109,95
Daffy Duck rettet das Universum	109,95
Excitebike 64	109,95
Inter. Superstar Soccer 2000	109,95
F 1 Racing Championship	109,95
Starcraft 64 *	109,95
Metal Gear Solid (Gameboy)	64,95
Mario Party II	109,95
Mario Tennis *	109,95
Moorhuhnjagd (Gameboy) *	69,95
Pokemon Gelb (Gameboy)	69,95
Pokemon Pinball (Gameboy)	69,95
Pokemon Grundgerät	249,00
Pok. Trading Card Game (Gameboy) *	69,95
Pokemon Stadium incl. Transferp.	139,95
Super Smash Brothers	89,95
Turok III	119,95
Turok: Legende des verl.... Engl. Pal	49,95
Top Gear Hyperbike	99,95
Zelda Gaiden *	109,95
Pokemon Snap	109,95



PS 2 Software

Armored Core *	call
Cool Billiards Master *	call
Cueball *	call
F 1 Championship S 2000 *	call
Dead or Alive 2 : Hardcore *	call
Donal Duck Quack Attack *	call
Drakan *	call
ESPN Interational Track & Field *	call
ESPN X-Games Snowboarding *	call
Eternal Ring *	call
Evergrace *	call
FIFA 2001 *	call
F 1 Racing Championchip *	call
Fantavision *	call
Force of One *	call
Fusion GT *	call
Gradius III & IV *	call
Int. Superstar Soccer 2000 *	call
Jet Ion GP *	call
Kessen *	call
Madden NFL 2001 *	call
Ridge Racer V *	call
Midnight Club Street Racing *	call
Moto GP *	call
NHL 2001 *	call
Orphen *	call
Rayman Revolution *	call
RC Revenge *	call
Ready 2 Rumble Boxing Round 2 *	call
Tekken Tag Tournament *	call
Sidewinder *	call
Silent Scope *	call
Sky Surfers *	call
SSX *	call
Street Fighter EX 3 Plus *	call
Summoner *	call
Swing Away Golf *	call
Roadsters *	call
Theme Park World *	call
X Squad *	call
Tiger Woods 2001 *	call
Time Splitters *	call
World Sports Cars *	call



Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 21.00 Uhr

Große Auswahl an Importspielen !! Tel. 02151-209112

Playstation

PSone	249,00
PSone + Memory + 2 Pad	270,00
Alien - Die Wiedergeburt *	89,95
Alone in the Dark 4 *	99,95
Digimon *	89,95
Blade *	89,95
Bundesliga Manager 2001	69,95
Bundesliga 2001	69,95
Bond Die Welt ist nicht genug *	89,95
C & C 2 Classic	29,95
Catan die erste Insel	49,95
Driver 2 *	89,95
Danger Girl *	79,95
Dave Mira Freestyle BMX *	84,95
Der Verkehrsgigant *	89,95
Ducati *	89,95
FIFA 2001	89,95
Final Fantasy 9 *	89,95
Harvest Moon *	79,95
Heart Of Dearkness Best off	29,95
Formel Eins 2000	99,95
Mat Hoffmans Pro BMX *	89,95
Nightmare Creatures II	84,95
Parasite Eve 2	89,95
Rayman 2	89,95
Medal of Honor Underground *	89,95
NBA Live 2001 *	89,95
Snow Cross	89,95
Star Treck Invasion	79,95
NHL 2001	89,95
Star Wars Demolition *	59,95
Suikoden 2	79,95
Syphon Filter 2	89,95
Technu II uncut	89,95
Techno Mage *	94,95
Tomb Raider V *	89,95
Ultimate Fighting *	84,95
Tony Hawk Pro Skater 2	79,95
Vanishing Point *	89,95
WWF Smackdown 2 *	94,95
Worlds Scariest Police Chase *	89,95



Dreamcast Deutsch

Dreamcast Deutsch Online Pack	389,00
Dee Dee Planet *	89,95
Deadly Skies	49,95
Dead or Alive 2	99,95
Deep Fighter	89,95
Ducati *	99,95
F 1 Racing Championship *	94,95
F1 World Grand Prix II	99,95
Ferrari 355 Challenge	94,95
Extreme Sports	89,95
Fur Fighters	89,95
Grand Prix 3 Saison'99 *	99,95
Half Life "Blue Shift" *	89,95
Heroes of M&M 3 *	94,95
Hidden & Dangerous	94,95
Hot Road City *	99,95
Independence War *	99,95
Jet Set Radio *	89,95
Kiss Psycho Circus *	99,95
International Track & Field	94,95
Le Mans 24 *	99,95
MSR (Metropolis..) *	94,95
Nightmare Creatures 2	89,95
Phantasy Star Online *	89,95
Railroad Tycoon II *	94,95
Samba de Amigo	249,95
Sega GT *	89,95
Resident Evil Code Veronica	99,95
Silent Scope	89,95
Shen Mue TV *	99,95
Starlancer *	94,95
Take the Bullet *	99,95
Time Stalkers	89,95
Tony Hawk 2 *	94,95
Vanishing Point *	99,95
V-Rally 2	99,95
Virtua Tennis	89,95
Virtua Striker	39,95
WWF Attitude	19,95



* = Bis Drucktermin noch nicht erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.
Pal-Spiele versandkostenfrei. Import-Spiele 4,50 DM Versandkosten . Nachnahmegebühr 5,00 DM. Ladenpreise können variieren.
Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM.
Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246

Email: FCGAMES@AOL.COM

ENTWICKLER:
Namco, Japan
(www.namco.com)

Tekken Tag Tournament

Das FMV-Intro *ist die einzige gerenderte Szene, die Ihr zu sehen bekommt. Anders als im Vorgänger hat sich Namco dazu entschieden, die Endsequenzen der Charaktere in Spielegrafik zu programmieren.*





Im actiongeladenen Vorspann seht Ihr einige der Sportler bei ihren eigentlichen Tätigkeiten



Voll in den Magen: Law steckt seine gesamten Kräfte in einen schmerzhaften Fausthieb. Die aufgewandte Schlagkraft wird durch fetzige Grafikeffekte sichtbar gemacht.



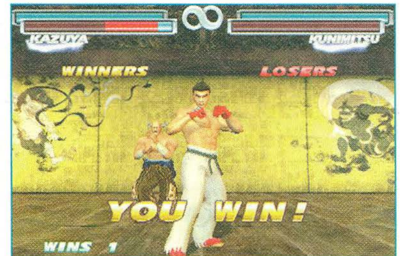
Hwoarang nutzt seine extreme Dehnbarkeit für komplizierte und schnelle Tae-Kwon-Do-Kick-Kombinationen



Mit "Tekken Tag Tournament" geht der von der Mishima-Familie veranstaltete Kampf um die 'Iron Fist'-Trophäe in die vierte Runde. Diesmal dürft Ihr mit sämtlichen Martial-Arts-Künstlern der Beat'em-Up-Serie am sagenumwobenen Wettstreit um Ruhm und Ehre teilnehmen. So feiert Ihr z.B. ein Wiedersehen mit der zierlichen Karate-Kämpferin Jun Kazama und dem fiesen Kickboxer Bruce aus Teil 2, oder schlüpft in die Haut frischerer Handkanten-Experten wie 'Drunken Master' Lei oder Capoeira-Freak Eddy.

Diejenigen unter Euch, die auch schon am letzten 'Tekken'-Turnier teilgenommen haben, werden sich sofort in die Steuerung der kampfeslustigen Recken einfinden: Mit vier Knöpfen kontrolliert Ihr Arme und Beine Eurer Helden und führt zusammen mit dem Digi-Kreuz verschiedenste Spezialmanöver wie Würfe, besonders energieraubende Schläge oder ellenlange Kombos aus. Die Richtungstasten dienen zudem der Ausführung von Sprüngen und seitlichen Ausfallschritten. Drückt Ihr dreimal nach vorne, beginnt Euer Protagonist zu rennen. Je nachdem, wie weit Ihr von Eurem Gegner entfernt seid, schickt Ihr diesen per Schulterrempler auf die Matte oder setzt Euch auf den Wehrlosen, um ihn mit Faustschlägen und Judogriffen zu malträtieren. Die Konter-Manöver, mit denen Ihr Angriffe des Gegners in einen Aikido-Wurf umwandelt, kommen ebenfalls wieder zum Einsatz. Wollt Ihr nicht selbst von der Matte gefegt werden, deckt Ihr die gegnerischen Angriffe, indem Ihr nach hinten drückt. Doch selbst wenn Euch ein besonders harter Schlag von den Füßen gerissen hat, bleiben noch einige Angriffsmöglichkeiten: Während des Aufstehens sind je nach Kampfsportler Fußfeger, Flick-Flacks oder Fauststöße möglich. Wer auf defensives Verhalten setzt, rollt sich zu den Seiten weg, um Zeit zu gewinnen.

Die wichtigste Neuerung des aktuellen "Tekken" ist der 'Tag'-Modus: Ähnlich wie beim Wrestling klatscht Ihr ab und wechselt während des Kampfes zwischen Euren Helden. So kann sich der im Hintergrund befindliche Charakter erholen und seine Energie bis zu einem gewissen Grad wieder zurückgewinnen. Wählt Ihr zwei befreundete oder verwandte Martial-Arts-Profis aus, dürft Ihr zudem zu heftigen Kombos ansetzen. Beim Mutter/Sohn-Team Jun und Jin sieht die Zusammenarbeit z.B. so aus: Jin gibt dem Gegner einen Kopfstoß und schleudert ihn von sich fort. Gleich dar-

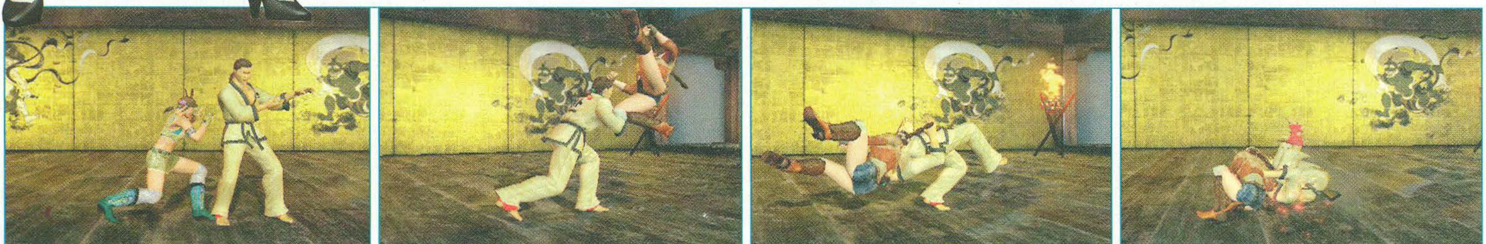


Jedes Team besitzt bis zu vier unterschiedliche Siegesposen, die Ihr durch Gedrückthalten bestimmter Tasten auslöst.

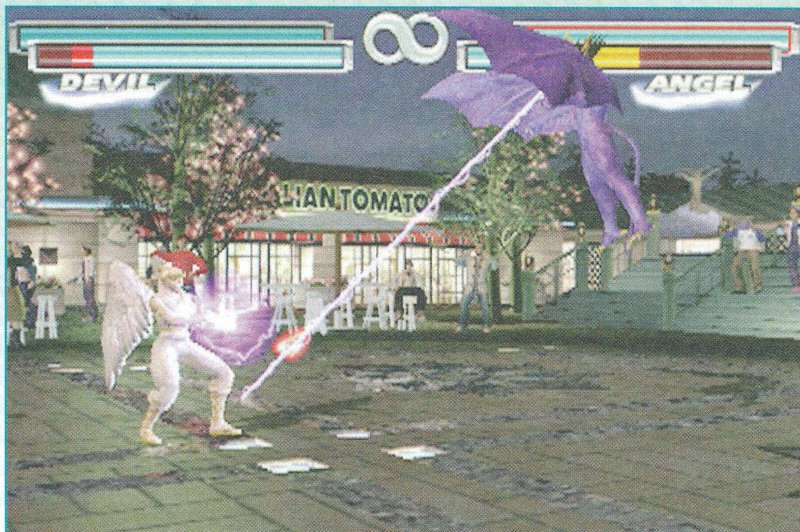
DA FLIEGEN DIE FÄUSTE: **Namco hat sich bei der PAL-Umsetzung von "Tekken Tag" richtig Mühe gegeben. Die hässlichen Kanten der Japan-Fassung wurden komplett entfernt – und das fast ohne Geschwindigkeitseinbußen. Spielerisch bietet der vierte Teil der Prügelserie alle Vorzüge der Vorgänger. Die hervorragende Handhabung und die riesige Zahl an Spezialmanövern liefert genügend Stoff für etliche kurzweilige Stunden. Der 'Tag'-Modus ist eine sinnvolle Ergänzung und macht vor allem wegen den coolen Team-Kombos Mordslaune. Die verschiedenen Kampfstile der Sportler sind für jeden Martial-Arts-Fan eine wahre Freude. Zusammen mit einigen Freunden kann man sich durch das ausgefeilte Spielprinzip stundenlange Kloppereien liefern. Das alte 'Problem' der "Tekken"-Serie bleibt aber bestehen: Hintergrund-Objekte sind immer noch nicht ins Spielgeschehen eingebunden und liegen außerhalb Eurer Reichweite. Zudem ist das Bowling-Spielchen zwar eine hübsche Ergänzung, den 'Force Mode' des Vorgängers werdet Ihr aber schmerzlich vermissen. Nichtsdestotrotz: Auch auf der PS2 ist "Tekken" eine exzellente Prügel-Orgie, die in keiner Sammlung fehlen sollte.**



David Mohr



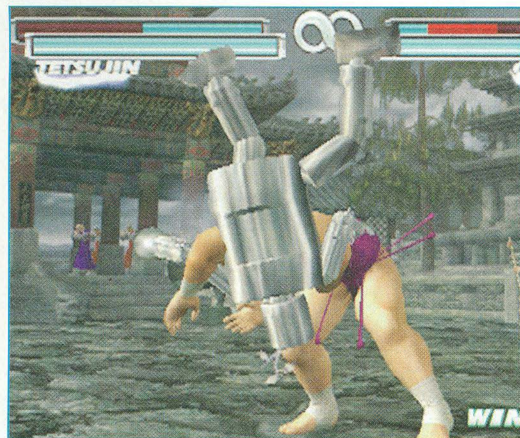
So kann es aussehen, wenn zwei Powerfrauen am Werk sind: Michelle tänzelt um Baek herum und stößt Ihn mit einem doppelten Faustschlag nach vorne. Schon hat sich Julia in die Luft erhoben, um den Wehrlosen mit einem gesprungenen Closeline zu Boden zu schicken.



Krieg zwischen Himmel und Hölle: Angel und Devil aus "Tekken 2" sind auch mit von der Partie. Den Laser-Attacken könnt Ihr nur durch Ausweichen entkommen.

auf erscheint Jun auf der Bildfläche und wendet einen schmerzhaften Judo-Griff an. Die Folge: Der Gegner krümmt sich am Boden und verliert die Hälfte seiner Energie. Aber auch die individuellen Spezialmanöver können sich sehen lassen. So ist der 'Jackie Chan'-Verschnitt Lei ein wahrer Meister im Bodenkampf: Seine komplexen Manöver wie rückwärtige Fausthiebe und 'Roundhouse'-Kicks sorgen bei den Gegnern für Verwirrung. Zudem beherrscht er verschiedenste Kung-Fu-Stellungen.

Damit Ihr bei der Masse an Moves nicht die Übersicht verliert, dürft Ihr im Pause-Modus eine umfassende Liste an Spezial-Schlägen, -Würfen und -Tritten aufrufen. Zudem bietet das vielfältige Training reichlich Übungsmöglichkeiten für Neueinsteiger. Beherrscht Ihr die Techniken Eures Karateka, könnt Ihr im 'Time Attack' vorgegebene Zeitrekorde brechen oder im 'Survival' gegen eine unendliche Feindesschar antreten. Der 'Tag'-Modus bietet zudem die Möglichkeit, mit bis zu drei Freunden in den Ring zu steigen. Selbst in der Arcade-Variante tretet Ihr mit einem Kumpel an, um Endsequenzen und Charaktere freizuspielen. Wer lieber wie im Vorgänger Mann gegen Mann kämpft, wählt den 'One on One'-Modus. Ebenfalls bekannt ist die Idee des Extraspiels: Wenn Ihr bei zehn Sportlern die Endsequenzen gesehen habt, dürft Ihr an einem simplen Bowling teilnehmen. *sb*





Sumo Ganryu bevorzugt komplizierte Wurfmanöver, hat aber den akrobatischen Einlagen von Ninja Kunimitsu wenig entgegen zu setzen.

Spielspaß 86%

HERSTELLER	Namco
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	85%
SOUND	79%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

TEKKEN TAG TOURNAMENT™
PUSH P1 AND/OR P2 BUTTON
namco
©1994 1995 1996 1999 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

Technisch einwandfreie Prügel-Fortsetzung mit massig Kämpfern und genialem Kombo-System – besser als die Japan-Version.

RUMBLE · AB 12

IT'S A MANIAC



Wurde ein Kampf durch K.O. beendet, seht Ihr den finalen Schlag nochmal in drei verschiedenen Kameraperspektiven.

ANDERE VERSIONEN

Der Vorgänger "Tekken 3" für die Playstation wurde in MAN!AC 10/98 mit 88% Spielspaß getestet (Abwertung auf 84%).

ENTWICKLER:
NINTENDO, JAPAN
(WWW.NINTENDO.DE)

Legend of Zelda: Majora´s Mask



Legendär und unerreicht: Kaum eine andere Videospielserie kann auf eine ähnlich erfolgreiche Vergangenheit zurückblicken wie Shigeru Miyamotos "Legend of Zelda". Seit der ersten NES-Episode schlagen die fantastischen Abenteuer um Elfenkrieger Link, Prinzessin Zelda und deren ewigem Kampf gegen das Böse ganze Zocker-Generationen in ihren Bann. Das Geheimnis: Perfekte Spielbarkeit gepaart mit toller Technik und einem Füllhorn innovativer Ideen. Mit jeder neuen Episode legt Mario-Vater Miyamoto die Genre-Messlatte höher, zuletzt geschehen in "The Ocarina of Time", dem damaligen MAN!AC-Action-Adventure des Jahres. 24 Monate sind vergangen und endlich ist der Nachfolger da: Schafft es "Majora´s Mask", den grandiosen Vorgänger zu übertrumpfen? Links neuestes Abenteuer beginnt mit einer schicksalhaften Begegnung: Der spitzohrige Elf reitet auf dem Rücken seines treuen Reittiers Epona tief in Gedanken versunken durch einen finsteren Wald. Plötzlich huschen zwei leuchtende Feen zwischen den Bäumen hervor, vor Schreck wirft das Pony seinen Reiter aus dem Sattel. Link stürzt zu Boden, ihm schwinden die Sinne. Als er wieder erwacht, sieht er, wie sich eine maskierte Gestalt an seinem Gepäck zu schaffen macht und die Okarina – die aus dem Vorgänger bekannte magische Flöte – herausfischt. Doch zu spät: Bevor der Elf den mysteriösen Fremden aufhalten kann, flüchtet dieser auf Epona in die Tiefen des Waldes. Zu Fuß folgt Link dem Dieb, die Spur führt in eine dunkle Höhle. Nach ein paar Schritten gibt plötzlich der Boden nach. Schreiend stürzt Link in die nicht enden wollende Tiefe, an Stelle des tödlichen Aufpralls erwartet ihn aber lediglich eine unsanfte Landung. Benommen rappelt sich Link auf – und steht dem Dieb gegenüber. Der Fremde mit der mysteriösen Maske stellt sich als Horror Kid vor. Doch anstatt das gestohlene Instrument wieder herzugeben, verwandelt dieser den Elfenkrieger mit einem verheerenden Zauberspruch in einen Deku, einer Art



Fantastisch: Dank Lock-On-Funktion könnt Ihr die Monster im Visier behalten und gleichzeitig Prankenhieben oder Feuerbällen ausweichen.





Zelda-Veteranen sind Flitzebogen (rechts) und 'Auge der Wahrheit' bekannt. Mit letzterem entdeckt Ihr zuvor unsichtbare Pfade.





Schöne Aussichten: Wie in "Ocarina of Time" sind die verschiedenen Tages- und Nachtzeiten grafisch aufwändig inszeniert. Die Uhr am unteren Bildrand zeigt Euch, was die Stunde gerade schlägt.



Warp-Portal: Mit dem Schwingen-Song könnt Ihr blitzschnell zwischen den über Termina verteilten Eulenstatuen wechseln.



Members only: Die prunkvolle Optik reizt die betagte Hardware bis zum Letzten aus – leider kommen nur RAM-Pak-Besitzer in den Genuss des letzten "Zelda"-Abenteuers fürs N64.



Mit der Wirbelattacke (Stick-Drehung um 360 Grad plus Schwertknopf) trefft Ihr den Obermotz des ersten Dungeons da, wo's wehtut.



In normaler Gestalt wird Link der Zutritt zum Deku-Palast verweigert, mit der passenden Maske täuscht Ihr die Wachen.

Baummensch. Statt einer Nase trägt Link einen Ast im Gesicht, kein Haar sondern grünes Blattwerk wuchert unter der Zipfelmütze hervor. Lachend macht sich Horror Kid davon. Der bemitleidenswerte Link verliert dessen Spur, findet aber den Höhlenausgang und landet schließlich auf dem Marktplatz einer unbekannten Stadt. Geschäftige Menschen eilen durch die verschlungenen Gässchen, eine Gruppe Handwerker ist damit beschäftigt, Jahrmarktbuden zu errichten, und ein bellender Hund springt durch das bunte Treiben. 'Fast wie in Hyrule' denkt Link, doch als sich sein Blick gen Himmel wendet, stockt ihm der Atem: Ein gigantischer Mond mit einem diabolisch grinsenden Gesicht prangt in bedrohlicher Nähe am Firmament. Es stellt sich heraus, dass Link nach dem tiefen Sturz nicht mehr in seiner Heimat, sondern einer geheimnisvollen Parallelwelt namens Termina weilt. Der riesige Mond nähert sich seit geraumer Zeit dem Planeten, trotz des anstehenden Karnevals haben viele verängstigte Bewohner die Stadt bereits verlassen. Nur drei Tage bleiben, bis der übergroße Felsbrocken auf Termina niedergeht.



Der Faktor Zeit spielt im neuesten "Zelda" eine wichtige Rolle: War der Wechsel von Tag und Nacht schon im Vorgänger zentraler Bestandteil, geht "Majora´s Mask" noch einen Schritt weiter: Auf das 256 Mbit starke Modul wurde der komplette dreitägige Lebens-Rhythmus eines ganzen Landes gepackt. Jeder Bewohner Terminas geht innerhalb dieses Zeitraums seinen ganz persönlichen Alltagsgeschäften nach. Eine Uhr am unteren Bildrand zeigt den jeweiligen Tag und die Stunde an. 60 Minuten Spielzeit entsprechen dabei einer Minute tatsächlich gespielter Zeit. Theoretisch bleiben Euch somit nur 72 Minuten, das Mysterium um Termina zu lösen. Links einzige Möglichkeit, sich in seine ursprüngliche Gestalt zu verwandeln und die gnadenlos tickende Uhr zu manipulieren, ist seine Okarina. Wie im Vorgänger entlockt Ihr dem magischen Instrument verschiedene Melodien, mit denen Ihr die Zeit vor- oder zurückstellen und sogar langsamer ablaufen lassen könnt. Horror Kid ist in der Kapitale 'Unruh-Stadt' kein Unbekannter. Ein Maskenverkäufer wurde ebenfalls von dem frechen Burschen beklaut, ausgerechnet die legendäre Maske Majoras fehlt. Der aufgelöste Mann erklärt Euch, dass die bösartigen magischen Kräfte vom Geist des Trägers Besitz ergreifen, der Untergang der Welt ist die Konse-





GRÖSSERE BRIEFTASCHE: Zu Beginn könnt Ihr maximal 99 Rupien mit Euch führen. Tragt Ihr Eure Edelsteine jedoch brav zur Bank, schenkt Euch die Besitzerin bei einem Kontostand von 200 Rupien eine größere Brieftasche mit doppeltem Fassungsvermögen.

BOMBER-NOTIZBUCH: Um das nützliche Büchlein zu erhalten, müsst Ihr als Deku-Link das Versteckspiel mit der Bombe spielen. Geht via Passwort in das Geheimversteck, verwandelt Euch in Links normale Gestalt und kehrt in die Stadt zurück.

FEEN-MASKE: Helft der großen Fee im Norden der Stadt, indem Ihr das verlorene Feen-Kind wiederfindet. Nachts befindet es sich vor dem Gasthaus, tagsüber schwirrt das Gör an der Waschstelle herum. Nachdem sich die große Fee wieder in ihre ursprüngliche Gestalt verwandelt hat, wiederholt Ihr den Vorgang. Als Dank erhaltet Ihr die Maske.

BREMER-MASKE: Sucht nachts den Musikanten bei der Waschstelle auf. Nachdem er sein Herz ausgeschüttet hat, schenkt er Euch die Bremer-Maske.

KABUMM-MASKE: Exakt um Mitternacht taucht im Norden von Unruh-Stadt ein armes Großmütterchen auf. Kurz darauf werdet Ihr Zeuge eines hinterhältigen Überfalls. Schafft Ihr es, den Dieb zu schnappen, händigt Euch die Oma nicht nur die explosive Maskierung aus; der Bombenshop verkauft von nun auch die extra-großen Böllerbeutel.

HASEN-MASKE: Setzt auf der Ranch südlich von Unruh-Stadt die Bremer-Maske auf, um die Küken in Hühnchen zurückzuverwandeln. Zum Dank erhaltet Ihr die 'Schnell-Lauf'-Maske.

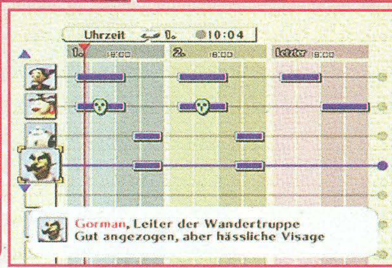


Nützlicher Mummenschanz: Manche Masken haben besondere Kräfte. Als Deku schwebt Link per Blumen-Gleitschirm elegant durch die Lüfte.

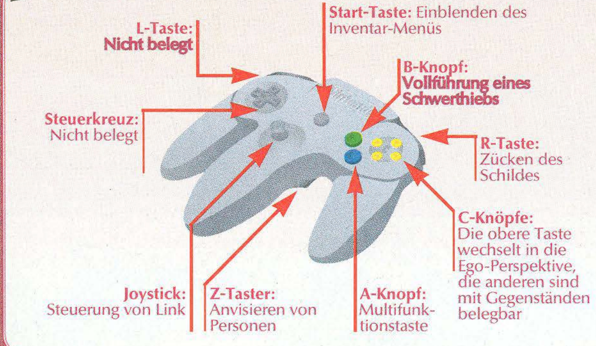




Je nach Gestalt spielt Link ein anderes Instrument. Rechts: Das Notizbuch vermerkt bereits absolvierte und zu lösende Aufgaben.



JOYPAD BELEGUNG



Spare in der Zeit...

Bei jedem Neustart tragt Ihr keinerlei Rupien mit Euch. Damit die mühselig zusammengeklaubten Edelsteine nach Spielende nicht verloren gehen, solltet Ihr Euer Vermögen regelmäßig zur Bank im Osten der Stadt bringen – der Kontostand wird nämlich gespeichert.



quenz. Die Mond-Apokalypse kann nur durch die vereinten Kräfte von vier 'guten' Masken gestoppt werden, die in entlegenen Dungeons verborgen sind.
Wer "The Ocarina auf Time" gespielt hat, wird mit der komplexen Steuerung auf Anhieb zurechtkommen: Die C-Tasten könnt Ihr individuell mit Ausrüstungsgegenständen wie Flitzebogen, Zaubertrank oder Bomben belegen, mit dem B-Knopf schwingt Ihr Euer Schwert. Auch die Multifunktionstaste wurde beibehalten: Je nach Situation fangt Ihr durch einen Druck Gespräche an, klettert Leitern hoch oder nutzt die Spezial-Fähigkeiten einer Maske. Mummenschanz spielt in Links aktuellem Abenteuer eine entscheidende Rolle, insgesamt 20 Gesichtsbedeckungen sind in den Weiten Terminas versteckt. Mit einigen Masken täuscht Ihr Gesprächspartner und entlockt ihnen geheime Informationen. Andere, wie die Kabumm-Maske mit ihrer mächtigen Sprengkraft, verleihen Euch spezielle Fähigkeiten. Die seltensten Exemplare sind die Verwandlungsmasken. Hiermit mutiert Ihr vom Elf in die unterschiedlichen Rassen Terminas. Als Deku verschießt Ihr in Ego-Perspektive Blubberblasen, in Gestalt eines Fisch-ähnlichen Zoras werdet Ihr zum Tieftaucher und könnt sogar auf dem Meeresboden wandern.
Im Vergleich zum Vorgänger wurde der Spielverlauf sehr frei gehalten: Nicht mehr das Durchforsten der Dungeons, sondern die zahlosen Nebenaufträge stehen im Vordergrund Eurer Tätigkeit. Oftmals gibt es je nach Tageszeit für die Miniaufgaben verschiedene Lösungswege. Als kleine, aber unverzichtbare Hilfestellung erhaltet Ihr nach kurzer Zeit ein Notizbuch. Hierin wird jede Person vermerkt, die Euch mit ihren Sorgen und Nöten betraut; ein Zeitstrahl zeigt an, zu welcher Stunde Ihr nach des Rätsels Lösung Ausschau halten solltet. Dank eingebauter Batterie könnt Ihr zwei Spielstände auf dem Modul sichern. *cg*

NACH DEM ÜBERRAGENDEN VORGÄNGER waren meine Erwartungen an "Majora´s Mask" sehr hoch. Leider schrammt der Nachfolger haarscharf an der Klasse von "The Ocarina of Time" vorbei. Dank des nichtlinearen Spielverlaufs und der zahllosen Nebenaufgaben habt Ihr zwar beinahe uneingeschränkte Handlungsfreiheit; allerdings erhaltet Ihr für einige Aufträge ungenaue Hinweise, so dass zu deren Lösung nur Ausprobieren tauglich ist. Pedantische Jäger und Sammler erwartet wochenlanger Spielspaß. Wer von Dungeon zu Dungeon hetzt, hat das Abenteuer in ein paar Tagen durchgezockt. Abgesehen davon bietet aber auch "Majora´s Mask" wieder nahezu perfektes Videospielvergnügen in bester Miyamoto-Tradition. Berauschende Grafik, optimale Steuerung und eine märchenhafte Story machen das Modul zum Pflichtkauf für jeden Action-Adventure-Fan. Was Nintendo hier an Ideen präsentiert, hätte locker für drei erstklassige Titel gereicht. Doch Vorsicht: Wie bei "Donkey Kong 64" kommen nur RAM-Pak-Besitzer in den Genuss von Links neuestem Abenteuer; wer noch keine Erweiterung hat, sollte sich spätestens jetzt eine zulegen. Bis zum nächsten "Zelda" auf dem Gamecube ist es schließlich noch lange hin.



Colin Gäbel

HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	150 Mark
GRAFIK	95%
SOUND	86%

Spielspaß 92%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Gigantischer Abenteuerspielplatz für Alt und Jung: Auch Links neustes Abenteuer ist ein Pflichtkauf für jeden N64-Freak.



Solid Snake lässt grüßen: In einer von "Metal Gear Solid"-inspirierten Sequenz versucht Ihr unbemerkt, durch die verbotenen Bereiche des Deku-Palasts zu schleichen.



Aus die Maus: Die Kamikaze-Nager verfolgen Euch solange, bis ihre explosive Schwanz-Ladung effektvoll detoniert (Bilder 1und 2 von links). Während der Wunderbohnenverkäufer versteckt in einer Höhle hockt, spielt der Maskenmann eine zentrale Rolle im Spiel – schließlich wurde ihm die mächtige Maske Majoras' geklaut.

ENTWICKLER:
UBI SOFT, KANADA
(WWW.UBISOFT.DE)

F1 Racing Championship



Die gelbe Warnflagge bekommt Ihr häufig zu Gesicht – dank großzügiger Regelauslegung sind Disqualifikationen aber selten.



Nachdem der Ubi-Rennstall vor zwei Monaten erfolgreich die Playstation-Version von "F1 Racing Championship" auf die Piste geschickt hat, folgt nun der Teamkamerad fürs N64.

Dank Ausstattung mit der 99er-FIA-Lizenz heizt Ihr am Steuer originaler Boliden von Ferrari bis BAR über die 16 Kurse der vergangenen Saison. Je nach Laune und Befähigung wählt Ihr Arcade oder Simulation – allerdings machen sich die Unterschiede in Lenk- und Bremsverhalten nur dezent bemerkbar. Beide Varianten bieten Einzelrennen, Weltmeisterschaft, Zeitfahren (ohne Ghost) oder Splitscreen-Duell (ohne CPU-Gegner). Beim Arcade-Modus dürft Ihr zudem im 'Pick'n'Play' Checkpoints passieren und durch vordere Platzierungen Kurse freischalten. Um in der Simulation mit der knackigen KI-Konkurrenz mithalten zu können, dreht Ihr einige Übungsrunden beim anschaulichen Training oder schaltet eine Bremshilfe zu. Tüftler dürfen zudem am Wagen herumschrauben – acht Werte von Bremsbalance bis Flügelstellung lassen sich justieren, die Auswirkungen auf das Fahrverhalten lest Ihr an einem Diagramm ab.

Trotz Unterstützung des RAM-Paks wird nur Low-Res geboten, dafür kommt die Grafik auch bei hoher Detailmenge selten ins Stocken. *sf*

***TAG & NACHT:** Nach der hervorragenden Playstation-Variante hatte ich mir vom N64-"F1 Racing Championship" erheblich mehr erwartet. Dass wegen begrenzter Modulkapazität Soundtermalung und Optionsvielfalt zu leiden haben, ist ja einzusehen – so karg muss ein N64-Titel aber nicht präsentiert werden. Allerdings lassen sich magere Motorengeräusche und mangelnde Einstellungsmöglichkeiten noch verschmerzen, richtig ärgerlich ist dagegen der dürftige Simulationsaspekt. Beide Spielmodi bieten eine annähernd gleiche, simple Fahrphysik, vom Realismus des Vorgängers keine Spur. Für Motivation bzw. Frust sorgen einzig die beinharten CPU-Gegner. So bleibt ein technisch sauberer F1-Raser, der als 'normales' Rennspiel durchgeht, als echte Simulation aber völlig versagt.*



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	110 Mark
GRAFIK	71%
SOUND	59%

Spielspaß 69%

Optionsarmes F1-Rennen mit ordentlicher Grafik, aber mangelndem Simulationscharakter.



ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Der Vorgänger "Racing Simulation 2" wurde in MAN!AC 10/99 mit 85% Spielspaß bewertet. Den Test der Playstation-Fassung findet Ihr in Ausgabe 10/2000.

ENTWICKLER:
SONY, JAPAN
(WWW.PLAYSTATION.DE)

Fantavision



Farbenfrohes Feuerwerk: Die Rundflüge über Erd- und Weltraumstädte bieten die ansprechendste Optik.



Mach Platz, André Heller! Sony versetzt Euch mit "Fantavision" in die Lage, derart farbenfrohe Feuerwerke an den Himmel zu zaubern, dass der Aktionskünstler vor Neid blass würde. Unsichtbare Helfer schießen in den acht automatisch durchflogenen Levels Raketen in den Nachthimmel – Ihr müsst sie nur noch entzünden. Das ist allerdings nicht ganz so einfach: Damit die Knallkörper auch zünftig explodieren, sind immer mindestens drei gleichfarbige mit Hilfe eines von Euch gesteuerten Zielkreises zu markieren. Erst dann ist eine Detonation möglich.

Für einen Punktesegen sorgen lange Kombos, in denen Ihr mit Hilfe spezieller Extras noch mehr und gehaltvollere Raketen aneinander reiht. Erwischt Ihr dabei ausreichend Sternschnuppen, aktiviert Ihr sogar eine besonders explosive Bonusrunde. Verpasst Ihr zu viele Böller, geht Eure Energie zu Ende und es heißt 'Game Over' – erfolgreiche Sprengmeister erwartet dagegen sogar ein Tripp ins All: Habt Ihr die irdischen Städte ausreichend beglückt, steht eine Weltraumstation ebenso auf dem Reiseplan wie Einsätze in Planetenkolonien und Wurmlöchern. Neu an der PAL-Version ist ein Splitscreen-Modus, in dem Ihr durch Bonus-Items das gegnerische Sichtfeld verkleinert. *us*

***KNALLFROSCH:** Ein putziger Hingucker ist "Fantavision" ja schon – schöner war noch kein Feuerwerk auf einer Konsole. Untermalt von friedlicher Fahrstuhlmusik eignet sich die Knallerei besonders in den hübsch anzusehenden Wiederholungen ideal zur Entspannung. Leider ist es aber mit dem Spielprinzip nicht soweit her: Besonders in den höheren Levels seid Ihr mit wildem Knopfdrücken erfolgreicher als durch taktisches Vorgehen. Außerdem hat die Designer am Schluss wohl die Lust verlassen, denn im Weltraum regen einige Abschnitte mit ihrer lahmen Optik mehr zum Schnarchen als zum Spielen an. Da das Vergnügen nach wenigen Stunden vorüber ist und danach nur noch der spaßig-chaotische Zweispieler-Modus lockt, ist "Fantavision" nur etwas für Feuerwerk-Fetischisten.*



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PS 2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	58%
SOUND	64%

Spielspaß 60%

Nett anzusehen, aber nicht viel dahinter: Kurzfristig witzige Reaktionsübung, die zu sehr in Hektik ausartet.



ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

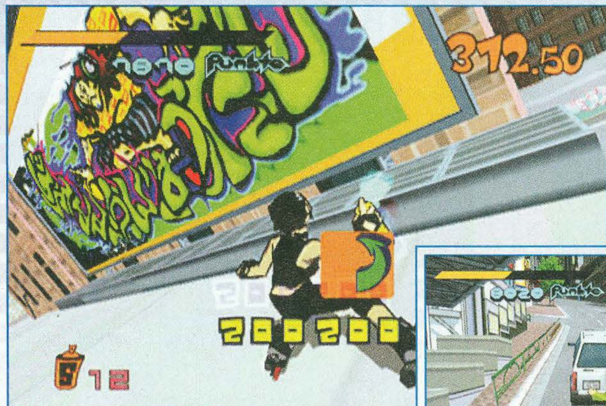
ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant.



Jet Set Radio

ENTWICKLER:
SEGA, JAPAN
(WWW.SEGA.DE)



Fingerfertig: Per Analog-Stick dirigiert Ihr die lockeren Handgelenke der Sprayer.



Simple Zeichen sprüht der elegante Skate-Künstler im Vorbeifahren



Bergauf: Steile Steigungen lassen sich am besten mit Hilfe eines durchzugsstarken Autos meistern.

PLAYERS

Dank Editor könnt Ihr Eure ganz persönlichen, bis zu sieben Buchstaben langen Tags entwerfen

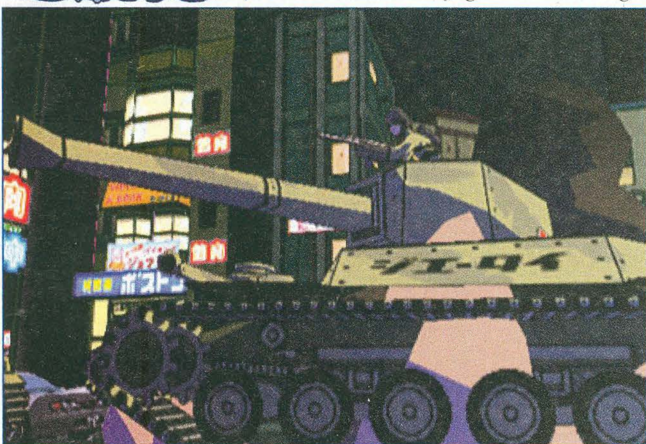
Kunst aus der Dose

Wer sich nicht mit den vorgegebenen Graffitis identifizieren kann, darf sich im Tag-Edit-Modus seine eigenen Schmierereien basteln. Diese kleistert Ihr nicht nur an unschuldige Hauswände, auch das Internet könnt Ihr mit Euren Kreationen unsicher machen. Dort finden sich zudem neue Tags zum Herunterladen.



Überfüllte Einkaufsmeilen, enge Hinterhöfe voller Menschenmassen, vielbefahrene Straßen und muffige Abwasserkanäle – sämtliche Kennzeichen des modernen Großstadtlebens finden sich zwischen den Wolkenkratzern von Tokio-To. Doch die übervölkerte Metropole hat noch mehr zu bieten: In den Straßen der Stadt treiben wildgewordene Rollerblade-Gangs ihr Unwesen und verschandeln wehrlose Hauswände mit dem Banden-eigenen Graffiti. Dank raketengetriebener Rollschuhe narrten die Jugendlichen den gesamten Polizeiapparat, doch nun ist die Schonzeit vorbei: Der heruntergekommene Kommissar Onishima macht Jagd auf die anarchistischen Sprühdosen-Künstler.

Um eine Festnahme der verkannten Freigeister zu verhindern, übernehmt Ihr das Regiment in der GG-Gang. Dabei muss sich Eure bedrohte Gemeinschaft nicht nur gegen die überbewaffneten Polizeitruppen wehren, auch Konkurrenz-Gangs machen Euch das Leben schwer. Um das Revier zu verteidigen und den Kampf gegen die Ordnungsmacht aufzunehmen, schickt Ihr eins der zahlreichen Bandenmitglieder auf die Straße. Hier wird gesprüht, was das Zeug hält: Unter dem Druck eines Zeitlimits müssen diverse Graffitis in unterschiedlichen Größen auf Wände, Autos oder Hausdächer gekleistert werden. Bevor Ihr jedoch die Dose schwingt, wird erstmal ein ausreichender Farbvorrat angelegt. Herumliegende Behälter füllen Euer Arsenal, erst dann geht's ans Werk. Natürlich platziert ein echter Rollerblade-Rebell seine Malereien nicht irgendwo, sondern sucht sich stattdessen eine möglichst auffällige Stelle. Leider sind diese meist nur schwer zu erreichen, doch dank herausragender akrobatischer Fähigkeiten kommen Eure Jungs und Mädels selbst an die entlegensten Orte. Ihr nutzt die gesamte Umgebung für halsbrecherische Stunts; ob Geländer, Bordsteinkante oder glatte Wand – nichts ist sicher vor dem raketengetriebenen Schuhwerk Eurer Bande. Faule Spieler hängen sich an vorbeifahrende Autos oder springen auf den nächsten Bus, angehende Akrobaten toben sich in Abflussröhren oder auf Spielplätzen aus.



Ober-Polizist Onishima jagt Euch mit allen Mitteln: Neben SWAT-Teams und Fallschirmspringern stellen sich Euch Hubschrauber und Panzer entgegen.



HERSTELLER	Spielspaß 92%
Sega	ACTION
SYSTEM	STRATEGIE
Dreamcast	PRÄSENTATION
ZIRKA-PREIS	MULTIPLAYER
100 Mark	
GRAFIK 86%	SOUND 83%

Durchgeknalltes Skater-Epos mit brillanter Comic-Atmosphäre, superber Grafik und äußerst hörenswertem Soundtrack.

RUMBLE · 60Hz · D · AB 12

IT'S A MAN!AC



In der deutschen Version dürft Ihr eine Stadt mehr erforschen, auch die Charaktere treten in einer anderen Reihenfolge auf.



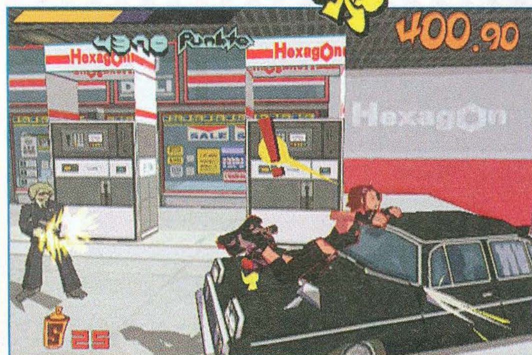
ANDERE VERSIONEN
Die japanische Version wurde in MAN!AC 9/2000 mit 91% Spielspaß bewertet.

Zu den Klängen des 'Jet Set Radio' und den motivierenden Worten von DJ-Guru Professor K tollt Ihr vollkommen frei durch die ausladenden Städte, vier thematisch unterschiedliche Bezirke warten darauf, erforscht zu werden. Jeder dieser Stadtteile ist in mehrere Abschnitte unterteilt, nach fleißigem Zocken dürft Ihr diese völlig frei erkunden und auf die Suche nach versteckten Graffitis gehen. Zwischenzeitlich melden sich neue Gesichter im Hauptquartier der Gang, nach einem kleinen Duell schließen sich diese Eurem Haufen an. So dürft Ihr im Lauf der Zeit zwischen ausgeflippten Gestalten wie einem schwarzen Ghettoblaster-Fan oder dem zwergwüchsigen Yo-Yo wählen. Jeder Charakter hat seine individuellen Vor- und Nachteile. Geschwindigkeit, Ausdauer, Graffiti-Kunstfertigkeit sowie Spraydosen-Vorrat unterscheiden sich von Skater zu Skater. *dm*





In der Gang-Garage sucht Ihr den nächsten Übeltäter aus, achtet auf die unterschiedlichen Fähigkeiten.



Afro-Locken, Schlaghosen und Maschinenpistolen: Die "Golden Rhino"-Gang sieht sich als Retter der Siebziger.

RADIO GA GA: Segas neuester Streich ist schlichtweg genial. "Jet Set Radio" beeindruckt durch den neuartigen Grafikstil und erfreut mit comichafter Optik und flüssigen Animationen. Die Straßen und Hinterhöfe strotzen nur so vor Details: Fußgänger hüpfen erschrocken zur Seite, Autos hupen und fast jedes Objekt fordert zu akrobatischen Einlagen auf. Leider gerät der Spielablauf trotz 60-Hertz-Modus gelegentlich ins Stocken, was sich aber durchaus verschmerzen lässt. Dank der eingängigen Steuerung finden selbst Anfänger schnell ins Geschehen und vollführen atemberaubende Tricks. Dank zahlreicher versteckter Graffitis und der gigantischen Städte kurvt Ihr auch nach dem Durchspielen noch durch Tokio-To. Japan-Funk und Hip-Hop-Sound vervollständigen das Spielspaß-Paket.

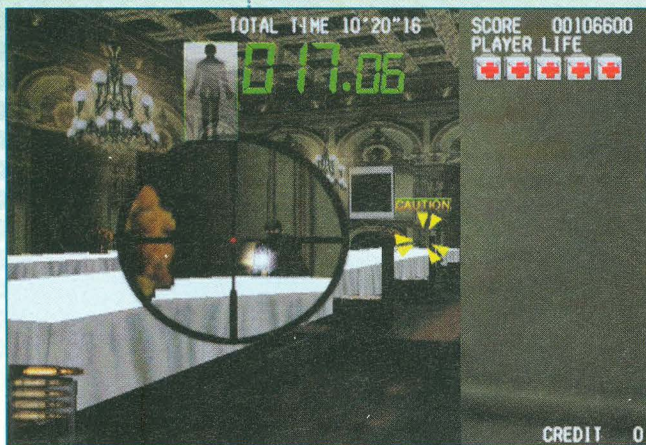




ENTWICKLER:
KONAMI, JAPAN
(WWW.KONAMI.COM)

Silent Scope





Nach einem langen Trip durch die düstere Gangstervilla müsst Ihr die Terroristen im Speisesaal erledigen, um zum Präsidenten zu gelangen (PS2).



Spannende Spannerei: Schaltet so schnell wie möglich die angegebenen Ziele aus – die Zeit, Hotelgästen beim Ausziehen zuzusehen, habt Ihr nicht (PS2).

***Zusätzlich** zum In- und Outdoor-Training, das auch der "Silent Scope"-Automat bietet, hat Konami eine zweite Übungsvariante eingebaut. In drei Szenarien nehmt Ihr Pappfiguren aufs Korn. Je nach Modus zählt dabei Eure Schnelligkeit oder die Exaktheit der Treffer.*

Im Fluss-Level wird Euer Zielvermögen durch den schwankenden Untergrund eingeschränkt





Super-Gau im Weißen Haus: Der amerikanische Präsident wurde samt Familie entführt, schwerbewaffnete Terroristen sichern die getrennte Verschleppung des mächtigsten Mannes der Welt, seiner Frau und seiner Tochter. Doch das radikale Pack hat nicht mit Euch gerechnet: Ausgestattet mit Scharfschützengewehr und sicherer Hand macht Ihr Euch zur kurzen, aber Adrenalin-treibenden Verfolgung auf.

Im Gegensatz zur Automatenversion legt Ihr auf Konsole nicht mit einer Licht-Knarre an, sondern benutzt das Pad. Via Stick bewegt Ihr den stark vergrößerten Ausschnitt des Zielfernrohrs über den Bildschirm; durch Halten der Schultertaste schaltet Ihr den Zoom ab und legt so das Fadenkreuz flott auf das nächste Opfer. Auf vorgegebenen Pfaden werdet Ihr durch die Szenarien geführt: Den Beginn macht ein Hochhausdach, von dem aus Ihr die gut gepanzerten Kriminellen auf Straßen und Wolkenkratzern anvisiert. Egal ob Hand, Hintern oder Herz, ein Treffer genügt, um das Ziel auszuschalten. Exakte Kopf- und Brustschüsse zahlen sich nur auf dem Punktekonto aus. Zu lange solltet Ihr allerdings nicht mit dem Abdrücken warten. Ein knappes Zeitlimit macht Euch das Leben ebenso schwer wie die Terroristen, die gnadenlos zurückballern, sobald sie Euch erspäht haben. Hitpoints verliert Ihr zudem, wenn Ihr Passanten oder die Geiseln trefft, auffrischen lässt sich der Energievorrat nur an manchen Stellen durch einen voyeuristischen Blick auf üppige Badenixen.

Habt Ihr Eure Arbeit in einem Szenario erledigt, steht ein Bosskampf bevor, in dem Ihr entweder Euer Magazin auf dem Körper des Bösewichts leert oder Euch durch einen sauberen Kopfschuss Zeit und Nerven spart. Ab und zu müssen auch harte Ziele wie ein Hubschrauber, Sicherungskästen oder Flutlichter ausgeknipst werden. Damit Ihr mehr als zehn Minuten (denn so lange dauert's etwa, bis Ihr nach der finalen Konfrontation mit der bösen Sekretärin Monica den Präsidenten befreit habt) Freude am Ballern habt, dürft Ihr an einigen Verzweigungen aus zwei bis drei Wegen wählen.

Zudem kämpft Ihr als unverwundbarer Schütze beim 'Time Attack'-Modus gegen die Uhr, in diversen Trainingsvarianten knallt Ihr Pappkameraden, Zielscheiben und Melonen ab. *sf*

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	75%
SOUND	63%
Spielspaß	71%
ACTION	
STRATEGIE	
PRÄSENTATION	
MULTIPLAYER	

SILENT SCOPE
©1999 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Hartes Scharfschützengemetzel: Technisch einwandfrei, aber viel zu schnell durchgespielt.

RUMBLE – AB 18

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	75%
SOUND	63%
Spielspaß	71%
ACTION	
STRATEGIE	
PRÄSENTATION	
MULTIPLAYER	

SILENT SCOPE
PRESS START BUTTON
©1999 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Professionelle Automaten-Konvertierung: Identisch mit der Dreamcast-Version.

RUMBLE – AB 18

KURZ(WEILIG)ES VERGNÜGEN: **Zugegeben, Konamis Scharfschützenspektakel macht Laune – so nicht Euer Abzugsfinger wegen moralischer Bedenken verkrampft. Dank 1:1-Portierung vom Automaten sieht "Silent Scope" auf beiden Konsolen gleich hübsch aus, und auch die Steuerung gestaltet sich trotz fehlender Lichtpistolenunterstützung brauchbar. Die Spielhallennähe ist indes auch des Hauptproblem: Mit zwei Continues kämpfen sich selbst Zivildienstleistende beim dritten Versuch bis zum Präsidenten vor, in einer Stunde habt Ihr alle Handlungsfäden gesehen. Auch die amüsanten Trainingsmodi verhindern nicht, dass Euch ein "House of the Dead 2" dagegen wie ein komplexes Baller-Epos vorkommt. Ein Tipp für Liebhaber kontroverser Inhalte und Feierabend-Cops, für ernsthafte Zocker aber zu wenig Spiel für's Geld.**



Stephan Freundorfer





Für das Anvisieren des Mädels bekommt Ihr ein Extraleben, das Ihr beim Bosskampf bitter nötig habt (Dreamcast).

ANDERE VERSIONEN
Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: TREASURE, JAPAN (WWW.SWING-GAMES.DE)

Bangai-O



Anime-Knirps Riki schwänzt für einen guten Zweck die Schule: Die üble Kosmo-Gang bedroht seinen Heimatplaneten Dan Stern; nur die blauhaarige Göre bringt den Mut auf, sich den Ganoven entgegenzustellen. So schlüpft Riki in die Hülle des Roboters Bangai-O und ballert sich durch 45 verwinkelte 2D-Level, bis das Syndikat vertrieben ist. Sprungdüsen erlauben den Flug in alle Richtungen, der Schuss-Button entlässt einen Dauerregen zerstörerischer Lenkraketen aus Bangai-Os Waffe. An Zielen herrscht kein Mangel: Fliegende Soldaten und unablässig ballernde Geschütze sprengt Ihr ebenso in Stücke wie Gebäude und Mauern. Lohn der Vernichtungsorgie sind in den Trümmern auftauchende Früchte, die Ihr für Punkte einsammelt. Zudem steigt mit jedem Treffer eine Energieleiste, die Euch je nach Füllungsgrad bis zu fünf Smart Bombs verschafft. Um ein bisschen Taktik ins Spiel zu bringen, dürft Ihr jederzeit Eure Spielfigur von Riki zu dessen Schwester Mami wechseln, was sich auf die Bewaffnung auswirkt. Die an Wänden abprallenden Lasergeschosse des Mädels leisten vor allem in engen Gängen gute Dienste. Ein mal träger, mal zäher Endgegner wartet jeweils am Levelende. *sf*


Via Knopfdruck wechselt Ihr zwischen den beiden Hauptpersonen. Die süße Mami besitzt laserartig reflektierende Geschosse.


Habt Ihr genug Energie gesammelt, dürft Ihr mit Raketensalven den gesamten Bildschirm in Schutt und Asche legen


Nachdem ein Level gemeistert ist, betrachtet Ihr anhand einer Karte die Szenerie in Ruhe.



DER ERSTE BLICK TÄUSCHT: Trotz des simplen Spielprinzips (Ballern ohne Ende) und der zumindest im Standbild schwächlichen 16-Bit-Optik macht "Bangai-O" reichlich Laune. Es ist ein echter Genuss, wenn zwei Dutzend Lenkraketen gleichzeitig durch die Luft sausen und eine Kakophonie aus Trümmerteilen, Patronenhülsen und Explosionen den Bildschirm ins Chaos stürzen. Dank durchdachter Steuerung sowie der Möglichkeit, auch langsam und taktisch vorzugehen, behaltet Ihr dennoch die Übersicht und werdet nur selten von frustigen Situationen gequält. Dass dennoch keine höhere Wertung herausspringt, liegt an der fehlenden Abwechslung – nach einigen Stufen überraschen Euch weder Gegner noch Levelgestaltung, da schützt auch die ordentliche Zahl von 45 Spielstufen nicht vor aufkeimender Langeweile.


Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Swing
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	59%
SOUND	57%

Spielspaß 61%

Munteres Actionspektakel ohne großen Anspruch. Eine immense Objektzahl relativiert die spärliche 2D-Optik.

60Hz

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

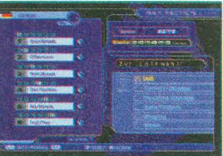
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant

ESPN ISS

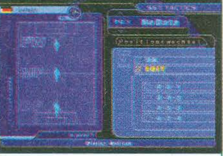
ENTWICKLER:
KONAMI, JAPAN
(WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

Für Trainer:

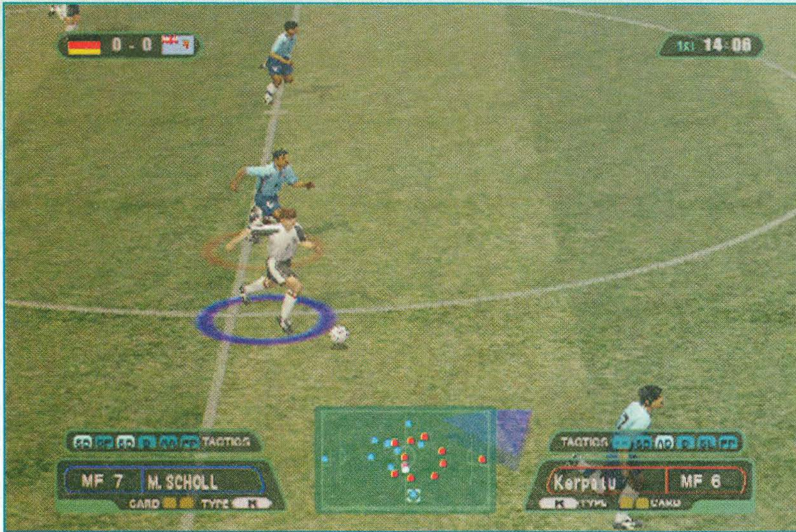
„ESPN International Superstar Soccer" bietet nicht nur Rasen-Action. In den vielen Menüs erschafft Ihr neue Spieler, die Ihr den vorhandenen Teams zuweist. Während der Begegnungen wählt Ihr aus einer ganzen Palette von Spielzügen: Konter, Flügelangriff und Abseitsfalle sind nur einige von unzähligen Taktiken. Zudem bestimmt Ihr, mit welcher Formation Eure Mannschaft um den Sieg kämpfen soll.







Die Menübildschirme sind gewohnt übersichtlich gestaltet und einfach in der Handhabung.

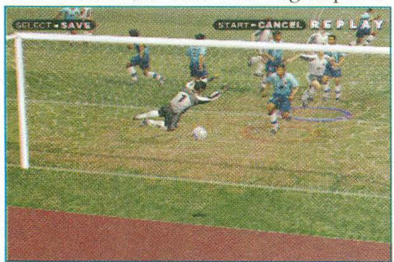


Übersicht ist Trumpf: Die zehn verschiedenen Zoomstufen erlauben Euch eine optimale Wahl der Spielfeldansicht. Zudem verändert Ihr Sichtwinkel und -richtung.



Pünktlich zum PS2-Start bringt Konami den jüngsten Spross der "ISS"-Serie nach Europa. Im Gegensatz zu den 32- bzw. 64-Bit-Vorgängern kickt Ihr dank FIFPro-Lizenz ausschließlich mit originalen Spielern.

Die Steuerung wurde 1:1 von der Playstation-Fassung übernommen: Mit den Knöpfen führt Ihr Pässe sowie hohe und niedrige Schüsse aus, spurtet oder dribbelt den Ball an der Abwehr vorbei. In Abhängigkeit von der Druckstärke auf die PS2-Analogbuttons landet Ihr exakt positionierte Treffer oder lasst den Ball meilenweit über die Latte segeln. Jagt Ihr dem runden Leder hinterher, kommt nicht nur sauberes Tackling zum Einsatz. Ihr dürft den Gegenspieler auch am Trikot ziehen oder per Blutgrätsche zu Boden schicken. Wird Euer Mann wegen übertriebener Härte vom Schiri belangt, wandert er im Extremfall mit herrlich animierten Unmutsreaktionen auf die Bank. Dank dem jederzeit aufrufbaren Teambildschirm haltet Ihr die negativen Auswirkungen in Grenzen: Weist einfach Euren verbleibenden Kameraden die Räume neu zu oder setzt sie auf spezielle Gegner an. Zudem fragt Ihr in dem vielfältigen Menü die Tagesform der Spieler ab und bestimmt die Ausführer von Standardsituationen. Attribute und Aussehen Eurer Kicker könnt Ihr hingegen im umfangreichen Editier-Modus ändern und so Eure ganz individuellen Rasen-Talente erschaffen.



Im Replay seht Ihr Euch gelungene Treffer und kritische Spielsituationen aus verschiedenen Kameraperspektiven an



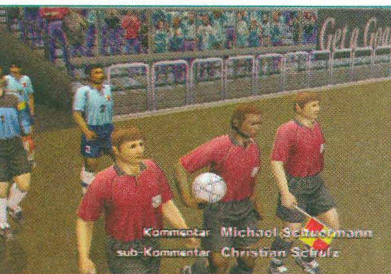
Nur beim Elfmeterschießen schlüpft Ihr in die Rolle des Torwarts, um Gegentreffer zu verhindern.

Bei den angebotenen Match-Varianten ist weitgehend alles beim Alten geblieben: In Weltmeisterschaft und Cup kämpft Ihr um Pokale, kickt beim Freundschaftsspiel ohne Punktewertung oder erlebt in der internationalen Liga eine gesamte Saison. Zum Angleichen des Gegner-Könnens an Euer eigenes wählt Ihr aus fünf Schwierigkeitsgraden, zudem stellt Ihr die Wetterbedingungen ein – von leichtem Schauer bis zu Schneegestöber reicht die Palette. Wollt Ihr Euch für alle Eventualitäten fit machen, dürft Ihr im Training Standardsituationen üben und an einem Elfmeterschießen teilnehmen. Neu hingegen ist die U23-Liga, in der Ihr mit aufstrebenden Naturtalenten auf Pokaljagd geht. Mit fortschreitender Saison gewinnen Eure Schützlinge an Erfahrung und zeigen verbesserte Leistungen. Für Abwechslung sorgt auch die historische Szenario-Variante: So müsst Ihr z.B. in der 89. Minute noch ein Tor schießen oder das zurückliegende Team mit einem gelungenen Eckstoß zum Sieg führen. Geselligen Runden dient der Achtspieler-Modus: Je Team treten bis zu vier menschliche Kicker gemeinsam gegen die Konkurrenz an. *sb*

DER "ISS"-KICK AUF DER PS2 ist weit von einer billigen Fortsetzung entfernt. Nicht nur die Optik wurde den Fähigkeiten der Next-Generation-Konsole angepasst, auch spielerisch hat Konamis Fußballfest zugelegt. Die Detailfülle, mit der die Spieler animiert werden, sind nicht mehr allzuweit von TV-Qualität entfernt. So genießt Ihr Torjubel oder hektisches Hochreißen der Arme in einer Abseitssituation – selbst bei nicht geahndeten Fouls reagieren die Trikot-Träger mit wilden Gesten. Die (zugegeben häßlichen) Zuschauer mit Ihren Sprechchören tragen ebenso zur gelungenen Atmosphäre bei wie die passenden Kommentare der Eurosport-Reporter Schulz und Schürmann. Eine Flut an Einstellungsmöglichkeiten bietet angehenden Trainern gehörigen Freiraum, Fans rasanter Spielzüge kommen durch die direkte Steuerung und die vielen Aktionsmöglichkeiten ebenfalls auf ihre Kosten. Der Acht-Spieler-Modus ist zwar durch die Anschaffung zweier PS2-Multitaps kein billiges Vergnügen, belohnt Euch aber mit nächtelangen Duellen. Einzig wer nach echten Vereinen oder europäischen Ligen sucht, könnte von "ISS" etwas enttäuscht sein. Nichtsdestotrotz: Golden Goal für Konami.



Stephan Freundorfer





Voll das Leben: Sowohl der Einmarsch der Mannschaften als auch die Emotionen der Kicker bei bestimmten Spielsituationen sind detailliert in Szene gesetzt.

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	81%
SOUND	73%
Spielspaß	90%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Geniale Fußball-Simulation mit umfangreichen Optionen und detailreicher Optik. Dribbeln, Passen und Punkten in Vollendung.

IT'S A MAN!AC

AB 6

ANDERE VERSIONEN
Der Playstation-Verwandte „ISS Pro Evolution" wurde in der MAN!AC 3/2000 mit 86% bewertet. „ISS 2000" für das N64 erhielt in MAN!AC 10/2000 eine Wertung von 89%.

Dschungelbuch Groove Party

ENTWICKLER: Ubi Soft, Frankreich (www.playstation.de)



Ob vier Beine oder keine: Bei der „Groove Party" schunkelt die komplette Dschungel-Fauna im Takt mit.

Im Urwald steppt der Bär: Noch bevor uns Konami mit "Dancing Stage" beglückt, geht mit der "Dschungelbuch Groove Party" ein Tanzspiel aus dem Hause Disney an den Start. Der Spielablauf ist denkbar simpel: Während Ihr auf dem Bildschirm Mowgli & Co. zu filmbekannten oder davon inspirierten Songs tanzen seht, scrollen seitlich Pfeile nach unten. Erreichen sie zwei Kreise am Bildrand, müsst Ihr zeitlich passend die angezeigte Richtung drücken. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad warten in höheren Stufen akrobatische Kombinationen und Doppelpfeile auf Euch. Spielt Ihr mit dem Pad, dienen die Feuerknöpfe als zweites Richtungskreuz – so lassen sich auch verzwickte Vorgaben umsetzen. Zwischendurch tauchen Masken auf, die Ihr durch schnelles Drücken aktiviert, um Bonuspunkte zu ergattern oder den tanzenden Rivalen zu irritieren.

Neun Songs rund um das Dschungelbuch sind in die, durch FMV-Sequenzen dargestellte Handlung eingebettet. Neben den Schlagern 'Probier's mal mit Gemütlichkeit' und 'Ich wäre gern wie du' handelt es sich dabei um neue Kompositionen. Für spendierfreudige Disneyfans gibt es zudem eine Sonderedition mit eigens entwickelter Tanzmatte für 150 Mark. *us*

DIE IDEE IST GUT, aber die Ausführung schwach. Das spaßige Tanzprinzip mit Hilfe populärer Disney-Figuren an den Mann zu bringen, hätte funktionieren können, doch das "Dschungelbuch" enttäuscht: Wieso wurde die Filmhandlung in neue Rendersequenzen gepackt, aber der eigentliche Spielablauf dermaßen lieblos präsentiert? Unansehnliche Polygonklötze und simple Hintergründe enttäuschen ebenso wie die Kürze des Spiels: Nach knapp 30 Minuten habt Ihr alle Songs durchgetanzt, motivierende Zusatz-Modi sind dünn gesät; selbst zu zweit hält sich die Begeisterung in Grenzen. Da passt es ins Bild, dass die Songs mit Ausnahme der beiden bekannten Filmlieder nicht eingedeutscht wurden – wieviel Angehörige der jüngsten Zielgruppe können wohl englisch?



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Spielspaß 58%	ACTION
Sony	Gute Musik, wenig dahinter: Sehr simples Tanzspiel mit zu wenig Optionen, um länger fesseln zu können.	STRATEGIE
SYSTEM		PRÄSENTATION
Playstation		MULTIPLAYER
ZIRKA-PREIS		
90 Mark		
GRAFIK 46% / SOUND 77%		



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant

Galaga

ENTWICKLER: King of the Jungle, England (www.hasbro interactive.com)



Nach dem Flug durch ein 3D-Trümmerfeld dürft Ihr auch im Cockpit eines Geschützes die Alien-Formationen vom Himmel holen



Ein weiteres und vorerst letztes Mal legt Hasbros Interactive-Tochter einen steinalten Klassiker für die Playstation neu auf. Wie bei Namcos Automatenvorbild von 1981 geht es in "Galaga: Destination Earth" allein ums Ballern. Allerdings säubert Ihr das All nur selten in der ursprünglichen 2D-Aufsicht von unzähligen Wellen insektoider Raumschiff-Schwärme, meist flitzt Ihr in 3D durch den Raum und nehmt via Fadenkreuz die Gegner aufs Korn. Manchmal dreht die Kamera auch in eine traditionelle Horizontalshooter-Perspektive à la "Gradius". Fans der Spielhallenversion freuen sich über bekannte Elemente wie die 'Challenging Stages', den Raumschiff-Sauger und eine (stetig eingeblendete) Abschuss-Ratio.

Aber auch andere Genrevertreter wurden munter recycelt: So kämpft Ihr Euch durch ein riesiges Asteroiden- und Trümmerfeld, ballert im "Tempest"-Stil am Rand einer Röhre entlang oder flitzt mit Eurem Gleiter in bester "Empire strikes back"-Manier durch enge Gräben. Um das endgültige 'Game Over' hinauszuzögern, sammelt Ihr sporadisch auftretende Symbole und füllt so die Energieleiste, verbessert die Fähigkeiten Eures Raumers oder verdient ein Extraschiff; drei Continues lassen Euch bei der aktuellen Mission von vorne beginnen. Dieses Schicksal droht im Übrigen auch, wenn Ihr Eure Orders wie das Einsammeln einer bestimmten Anzahl Rettungskapseln nicht erfüllt. *sf*

SELBST RETROFANS werden vom 2000er-"Galaga" reichlich enttäuscht sein. Dass das Geschehen zu 95 Prozent im dreidimensionalen Raum abläuft, tut dem Shoot'em-Up-Klassiker nicht besonders gut. Unübersichtlichkeit und Chaos prägen die auf Dauer dumpfe Ballerei, die Faszination des Vorbilds mit seinem ausgeprägten Lerneffekt, den gewitzten Angriffswellen und motivierenden 'Challenging Stages' geht vollends verloren. Auch dass Ihr Euer Schiff im Lauf der Zeit immer weiter aufbohrt, mag nur für ein kurzes Weilchen motivieren. Übrig bleibt eine grafisch unscheinbare, technisch erträgliche Ballerei, die nach einer Stunde hirnlosen Feuerbutton-Gehämmers auf der Halde bedeutungsloser Software deponiert wird. Holt Euch besser das Original auf "Namco Museum 1"!



Stephan Freundorfer

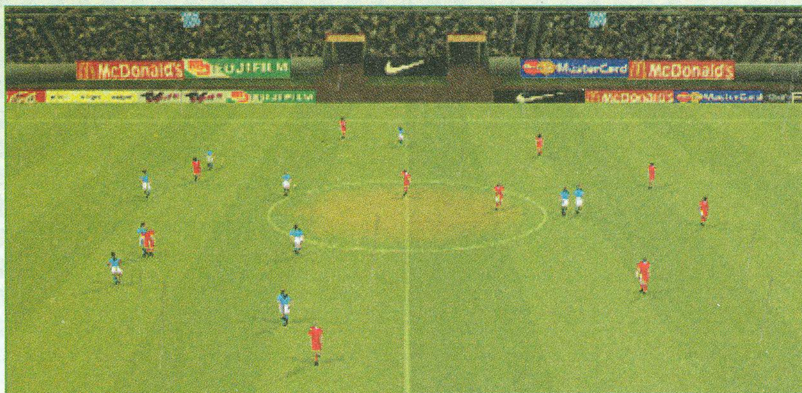
HERSTELLER	Spielspaß 46%	ACTION
Hasbro Int.	Chaotische Ballerei ohne Charme: In der dritten Dimensionen gehen die "Galaga"-Tugenden verloren.	STRATEGIE
SYSTEM		PRÄSENTATION
Playstation		MULTIPLAYER
ZIRKA-PREIS		
60 Mark		
GRAFIK 44% / SOUND 57%		



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant

ENTWICKLER:
TEAM SOHO, ENGLAND
(WWW.PLAYSTATION-FOOTBALL.COM)

Fussball Live 2



Live aus dem Olympiastadion: Teamnamen wie 1860 sucht Ihr zwar vergebens, dafür sind Spieler und Klamotten original.

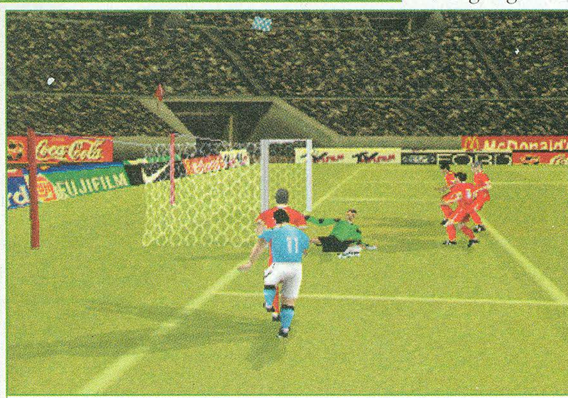


Insgesamt vier Taktiken könnt Ihr Eurer Mannschaft zuweisen und während der Begegnung beliebig wechseln



Der Aufsteiger des letzten Jahres will sich einen festen Platz im Spitzenfeld der Fußball-Simulationen sichern: Nachdem Sony vor gut zwölf Monaten mit "Fussball Live" finanziell (etwa eine halbe Million verkaufte Einheiten) wie spielerisch (MAN!AC-Wertung 83%) einen Treffer erzielt hat, geht der Playstation-Kick nun in die zweite Runde. Am erfolgreichen Konzept und der eingängigen Spielerkontrolle wurde nicht viel geändert. In flüssiger Optik steuert Ihr aus Seiten- oder Vogelperspektive Euren Stollenträger über den Rasen und befördert den Ball via Flach- und Hochpass zum Teamkamerad. Gegnerischem Tackling und Grätschen weicht Ihr durch kurzes Vorlegen des Leders, Pirouette oder Seitschritt aus, bis Ihr via Schussknopf gen Tor bolzt. Dabei wurde der Power-Balken des Vorgängers restlos wegrationalisiert: Die Stärke Eures Antritts bestimmt Ihr durch die Druckdauer, die ungefähre Flugbahn des Balls über das Steuerkreuz. Geht Eure Taktik beim Sturm mal nicht auf, wechselt Ihr mit L2 durch drei weitere, voreingestellte Direktiven wie Pressing aufs Mittelfeld oder Flügelangriff. Über das Pausemenü nehmt Ihr zudem Auswechslungen vor – allerdings benötigt Ihr diese Option nur selten, denn im Gegensatz zum Gegner, dessen Spieler ab und zu humpelnd das Feld verlassen, scheinen Eure Mannen vor Muskelrissen und Achillesfersen-Zerrung gefeit.

An Mannschaften und Spielmodi herrscht in "Fußball Live 2" wie schon beim Vorgänger kein Mangel. Nicht nur elf Ligen aus neun europäischen Ländern (leider keine zweite Bundesliga) führt Ihr an die Spitze der Tabelle, auch zu Welt- und Kontinentmeisterschaften, Landespokalen sowie UEFA- bzw. Champions-League dürft Ihr antreten. Hinzu kommen selbstgebastelte Turniere und historische Begegnungen sowie eine englische Schul-Liga, die Ihr – wie auch drei der insgesamt 20 Stadien – erst freispielen müsst. Dank der FIFPro-Lizenz bekommt Ihr echte Spielernamen zu Gesicht, auf die realen Teambezeichnung wird aber verzichtet. Dafür gibt es ein echtes Original auf die Ohren: Thomas Hermann kommentiert routiniert die Begegnungen, zu viel Emotion in seiner Stimme dürft Ihr aber nicht erwarten. *sf*



Eure besten Spielzüge betrachtet Ihr in einer jederzeit verfügbaren Wiederholung

Lizenz-Verwirrung:

Dass bei "Fussball Live 2" zwar ein Ebbe Sand oder Martin Max mitspielen, deren Vereine aber 'Gelsenkirchen' bzw. 'München' heißen, ergibt sich aus der Lizenz. Denn im Gegensatz zu EA Sports muss Sony mit den FIFPro-Rechten auskommen. Während die Vereine beim Weltverband FIFA organisiert sind, vertritt diese Organisation nur die Spieler selbst – die Namen der Clubs dürfen bei einem FIFPro-lizenzierten Titel damit nicht auftauchen. Um das Wirrwarr komplett zu machen, verschachert auch der europäische Fußballbund UEFA die Rechte an seinen Mitgliedsvereinen. Diese liegen momentan bei Take 2 – so kommt es auch, dass in "Fussball Live 2" die Champions League und der UEFA Cup mit den Fantasienamen 'Euro Super League' und 'Euro Club Cup' belegt wurden.

MIT VOLLDAMPF IN DIE ZWEITE SAISON: **Der neue Sony-Club in der Playstation-Fußballliga gehört zurecht ins Profilager. "Fussball Live 2" lässt sich dank eingängiger und exakter Steuerung hervorragend handhaben, flüssige Grafik und flotter Spielablauf sorgen für actionreiche Rasenduelle. Dabei ist die Optik zwar nicht brillant, für die nötige Geschwindigkeit verzichtet man aber gerne auf ein paar Polygone und Texturen. Was dagegen stört, sind kleine Fehler in der Spielmechanik: Die Kicker leiden unter notorischer Kopfballschwäche – nach kurzer Zeit verzichtet Ihr auf Ecken und Flanken in den Strafraum und zieht lieber ein Kurzpass-Spiel vor dem Torhüter auf. Die Schiedsrichter haben zudem Melonen-große Tomaten auf den Augen, zumindest was grobes Tackling und Grätschen angeht. Kleinlich sind sie dagegen beim Handspiel: Bolzt Ihr in kurzer Entfernung auf den Gegenüber, ertönt sofort der Pfiff wegen unerlaubtem Einsatz der oberen Extremitäten. Und trotz der FIFPro-Lizenz mangelt's wegen den groben Gesichtszügen der Pixel-Kicker, fehlenden Teamnamen und falschen Termindaten an der Originalität. Optionsfülle und Rasanz qualifizieren dennoch für das Spitzenfeld.**


Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	70%
SOUND	66%
Spielspaß	83%

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

Flottes Kick'n'Rush-Fußball mit reicher Auswahl an Ligen und Turnieren. Gute Alternative zur "FIFA"-Reihe.


Britische Marotte: Die Spieler in der freizuschaltenden Schulliga treten in Uniform auf dem Asphaltplatz an.

ANDERE VERSIONEN

Eine PS2-Fassung ist in Planung.Der Vorgänger wurde in MAN!AC 12/99 mit 83% getestet (Abwertung auf 82%).

NHL 2001

ENTWICKLER:
EA Sports, Kanada
(www.easports.com)



Allein gegen die Abwehr: Wenn der Partner für einen schicken One-Timer fehlt, bietet sich ein Schlagschuss als Alternative an.

Pünktlich zum Start der neuen NHL-Saison stellt EA das jährliche Eishockey-Spiel für die Playstation in die Regale: Wie gewohnt finden sich in "NHL 2001" neben einer Handvoll Nationalmannschaften alle Vereine der nordamerikanischen Profiliga inklusive der beiden Neuzugänge Minnesota Wild und Columbus Blue Jackets. Seid Ihr dank Freundschaftsspielen und Penalty-Duellen fit genug, nehmt Ihr eine komplette Saison oder die Play-Offs in Angriff, um den Stanley Cup zu erringen. Nachdem das Team durch Spielerhandel und Taktikwahl ideal eingestellt wurde, geht es aufs Eis: Mit der vom Vorgänger bekannten Steuerung kontrolliert Ihr auf bewährte Weise Eure Kufenflitzer und entlockt ihnen u.a. krachige Bodychecks oder geschickte Puck-Stafetten via Icon-Passing-System.

Neu in "NHL 2001" ist der optional einstellbare Spielvorteil: Ein kleiner Balken hinter dem Teamnamen auf der Ergebnisanzeige wird durch spektakuläre Aktionen und druckvolle Angriffe langsam gefüllt – je länger der Balken, desto überlegener agiert die Truppe. Ebenfalls frisch und besonders für ausdauernde Sportler gedacht ist die 'NHL Challenge': Hier päppelt Ihr einen selbstgebastelten Spieler mit Extrapunkten auf, indem Ihr vorgegebene Spielsituationen erfolgreich absolviert. So gilt es z.B., in Unterzahl einen Rückstand aufzuholen oder eine bestimmte Anzahl Pässe an den Mann zu bringen. *us*

***BISHER KONNTEN** die 'ungeraden' Ausgaben der "NHL"-Serie nicht besonders überzeugen, doch diesmal sieht es anders aus: "NHL 2001" behält die Qualitäten des Vorgängers bei, kann aber mit der 'Challenge' endlich mal eine neue Idee präsentieren, die besonders bei Solisten die Langzeitmotivation spürbar hebt. Auch die Vorteil-Regel ist ein witziger Gag, wirkt sich aber nur wenig aufs Spiel aus. Während der Kommentar von Leinauer und Hindelang ungewohnt dumpf klingt, lässt sich über die Grafik wenig meckern: Die Spieler sind zwar nicht übermäßig detailliert, dafür scrollt das Geschehen angenehm flüssig. Mit "NHL 2001" besteigt EA ein weiteres Mal den Eishockeythron – solltet Ihr den Vorgänger noch nicht besitzen, könnt Ihr bedenkenlos zugreifen.*

Ulrich Steppberger



HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	78%
SOUND	67%
Spielspaß	86%

Tadelloses Eishockey mit leichtem Action-Einschlag und einer Handvoll neuer Spielmodi.



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine Umsetzung für die PS2 ist in Arbeit. Der Vorgänger „NHL 2000" wurde in MAN!AC 11/99 getestet (Abwertung auf 85% Spielspaß).

Mike Tyson Boxing

ENTWICKLER:
Codemasters, England
(www.codemasters.de)



Ist Euer Gegner seiner Kräfte beraubt, führt Ihr via R2-Taste einen extraharten Schlag aus, um ihn auf die Matte zu schicken.

Mittlerweile etwas aus der Form, war Mike Tyson vor einigen Jahren der gefürchtetste Boxer der Welt – nun dürft Ihr mit dem knasterfahrenen Superstar selbst in den Ring steigen. Neben 'Iron Mike' stehen Euch im Duell-Modus zunächst sieben weitere Original-Boxer zur Verfügung. Per K.O.-Verfahren kämpft Ihr Euch rundenweise zum Sieg und spielt so acht zusätzliche Athleten frei. Innerhalb der Seile verteilt Ihr in sechs Variationen Schläge gen Kopf- und Bauchregion. Über die Schultertasten geht Ihr in die Defensive oder weicht mit dem Oberkörper seitlich aus. Je eine Leiste zeigt Eure verbleibende Ausdauer und die momentane Chance, den Gegner K.O. zu schlagen.

Komplexer gestaltet sich die 'Championship'-Variante, in der Ihr Euch mit einem Newcomer die 30-köpfige Weltrangliste hoch arbeitet. Nachdem Ihr Nationalität und Gewichtsklasse gewählt habt, steht Euch Tyson als Trainer und Berater bei. Jede Woche bestimmt Ihr, wieviel Zeit für die verschiedenen Trainingsdisziplinen wie Sandsack, Sparring oder Gewichtheben verwendet werden sollen. Fühlt Ihr Euch fit, fordert Ihr den nächsten Gegner heraus. Gesellig wird's im Turnier: Bis zu sieben Kumpel und acht CPU-Boxer prügeln hier um den Meistergürtel. *sb*

***IMMER FESTE DRAUF:** Ähnlich planlos wie Mike Tyson sich in seinen letzten Kämpfen verhalten hat, boxt Ihr Euch durch den Codemasters-Ring. Obwohl seitliches Ausweichen möglich ist, prügelt Ihr wild drauf los, um den Gegenspieler auf die Matte zu schicken. Grund dafür sind die Kamera-Perspektiven, die wegen ihrer Unübersichtlichkeit jeden Taktikansatz im Keim ersticken. Zudem fehlt es an der Schlagvielfalt – knackige Backpfeifen-Kombos sucht Ihr vergebens. Die Stärke von „Mike Tyson Boxing" liegt im ausgereiften Karriere-Modus, bei dem besonders das Erstellen des Trainingsplans für Motivation sorgt. Auch die Multiplayer-Variante macht dank hoher Teilnehmerzahl Laune. Die guten Ideen täuschen aber nicht über dürftige Grafik und Handhabung hinweg.*

Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Codemasters
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	56%
SOUND	64%
Spielspaß	58%

Optisch wie spielerisch mäßiges Boxen mit abwechslungsreichem Karriere- und Multiplayer-Modus



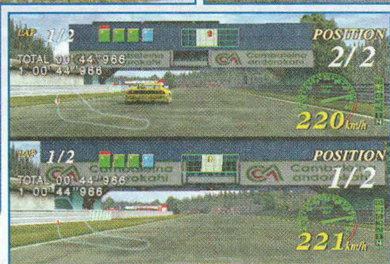
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant

F355 Challenge

ENTWICKLER:
SEGA, JAPAN
(WWW.ACCLAIM.DE)


"F355 Challenge" bietet mit der Helmkamera nur eine Rennperspektive


Der Zweispieler-Modus läuft genauso flüssig und schnell wie die Solo-Variante. Auf CPU-Gegner müsst Ihr jedoch verzichten.


So sieht die PAL-Umsetzung im 50Hz-Modus aus: kleine Balken, aber ohne einen Ruckler.

***Durch den zeitweiligen Besitz** einer Ferrari-Lizenz erscheint "F355 Challenge" außerhalb Japans über die Firma Acclaim. Allerdings ist Segas Rennsportsimulation der einzige Sprössling dieses Vertrags: Die Lizenzrechte wurden vor kurzem an Konkurrent Infogrames verkauft. Die auf der E3 2000 erstmals vorgestellten PS2-Projekte "F360 Challenge" und "Ferrari Formula 1" sind damit gestorben.*


Außer Bildern nichts gewesen: "F360 Challenge" wurde mit dem Lizenzverkauf eingestellt.



Michael Schumacher und sein Rennstall sind Weltmeister! Bei den Ferraristi herrscht Ausnahmezustand, der wohl bis Jahresende anhalten wird. Gute Karten für Acclaim, die in Deutschland Segas Arcade-Umsetzung "F355 Challenge" veröffentlichen. In dem Dreamcast-exklusiven Titel klemmt Ihr Euch zwar nicht hinter das Steuer von Schumis F1-Boliden, dafür nehmt Ihr Platz in einem straßentauglichen 380-PS-Monster – dem Ferrari F355.

Insgesamt elf originalgetreu nachgebildete Rennstrecken (fünf mehr als im Automaten) warten auf ihren Meister: Vom eher schlichten Monza über das anspruchsvolle Suzuka bis hin zu Laguna-Seca mit der berühmt-berüchtigten Korkenzieher-Kurve – für Abwechslung ist gesorgt. Freunde von Zweispieler-Duellen werden unter den Menü-Punkten 'Versus Play' (Splitscreen) und 'Cable Versus Play' (Netzwerk-Rennen via Linkkabel) fündig, Solo-Raser stellen ihr fahrerisches Können in drei weiteren Spielmodi unter Beweis: Spielhallen-Fans dürfen sich in der 'Arcade'-Variante kostengünstig austoben. Hier tretet Ihr gegen sieben CPU-Konkurrenten und ein eng bemessenes Zeitlimit an.

Auf Wunsch könnt Ihr im Rennen vier elektronische Fahrhilfen zuschalten: Anti-Blockier-System, Stabilitäts- und Traktionskontrolle sowie ein intelligentes Bremsmanagement lassen sich einzeln aktivieren oder abwählen. Sind alle Unterstützungen eingeschaltet, braucht Ihr 'nur' Vollgas geben und lenken. Verzichtet Ihr dagegen auf die Hilfen, lernt Ihr das harte Rennsportleben kennen: Durchdrehende Reifen, ausbrechendes Heck, Sechsgang-Handschaltung – ständig kämpft Ihr mit der realistischen Fahrphysik. Bevor Ihr Euch jedoch ohne Hilfen auf die Strecke wagt, solltet Ihr in der Trainingsvariante üben; eine in rot eingeblendete Ideallinie führt Euch dabei über die Piste. Der 'Championship'-Modus ist eine Erweiterung der Spielhallen-Variante: Hier gilt es, alle sechs Arcade-Strecken nacheinander zu bewältigen und kräftig Meisterschaftspunkte zu sammeln. Im 'Single Play'-Mode brettert Ihr schließlich ohne Zeitlimit über die Pisten, schraubt an Eurem Boliden herum (u.a. an Bodenfreiheit sowie Spoilerneigung) und kitzelt so das Letzte aus den Ferraris heraus.

Liebhaber von Rennstatistiken finden ihre Erfüllung unter dem Menüpunkt 'Driving Data': Von Durchschnittsgeschwindigkeit über Bremswege bis zur Motordrehzahl werden alle möglichen Werte aufgezeichnet und auf Wunsch die Rennen noch einmal in stilisierter Form wiederholt. *os*



DER TRAUM JEDES RENNSPORTFANS WIRD WAHR: "F355 Challenge" lässt Euch in das Cockpit eines 380-PS-Boliden steigen – allerdings mit allen Haken und Ösen. Bis Ihr mit den italienischen Autos akkurat über die elf wunderhübschen Rundkurse brettert, ist stundenlanges Üben Pflicht. Selbst mit aktivierten Fahrhilfen werdet Ihr um frustige Momente nicht herum kommen. Aber der Einsatz lohnt sich: Mit jeder Runde habt Ihr die Traumwagen besser im Griff, ein ausgesprochenes Sucht- bzw. Erfolgsgefühl stellt sich ein. Rennspiel-Profi Yu Suzuki ist es gelungen, eine nahezu perfekte Steuerung einzubauen: Hart aber fair, und mit immensem Potenzial für eigene Verbesserungen. Die atemberaubende Optik wird weder von Pop-Ups noch anderen grafischen Patzern getrübt und die F355-Polygon-Modelle sind eine Klasse für sich. Eine Mischung aus aggressiven V8-Motorensounds und druckvollen Hardrock-Stücken komplettiert die aufputschende Renn-Atmosphäre. Im direkten Vergleich mit "MSR" zieht "F355 Challenge" knapp den Kürzeren: Bizarre Creations' Stadtraserei fasziniert mit noch besserer Optik, deutlich größerem Umfang und nicht zuletzt leichterer Zugänglichkeit.


Oliver Schultes

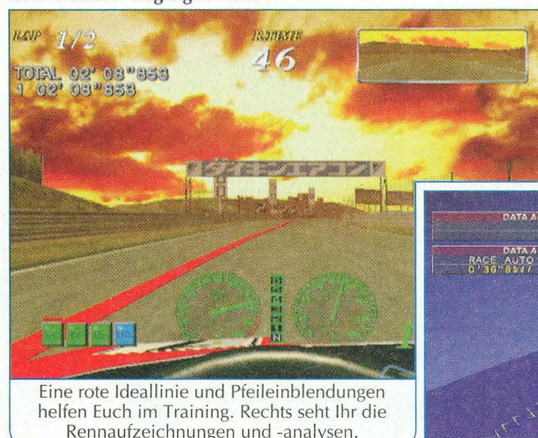
HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	88%
SOUND	81%

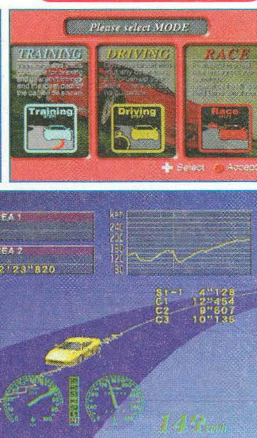
Spielspaß **89%**

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Optisch wie spielerisch grandiose Rennsimulation: Arcade-Fans sollten aufgrund der anspruchsvollen Steuerung probespielen.

60Hz · RUMBLE · AB 6





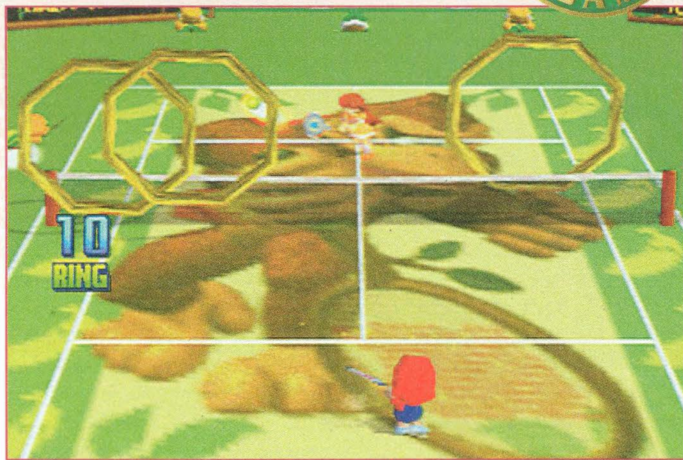
Eine rote Ideallinie und Pfeileinblendungen helfen Euch im Training. Rechts seht Ihr die Rennaufzeichnungen und -analysen.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
CAMELOT, JAPAN
(WWW.NINTENDO.DE)

Mario Tennis





Besonders im Mehrspieler-Modus ein absoluter Knüller: Schlagt den Ball durch die Ringe, macht den Punkt und kassiert die Zähler.



Nintendos berühmtes Maskottchen wird von der Konkurrenz gern als dickleibig verspottet. In "Mario Tennis" zeigen Mario und seine Kollegen endlich ihr wahres, sportliches Gesicht.

Satte 16 Charaktere aus dem Nintendo-Universum haben sich für das virtuelle Tennisturnier gemeldet, darunter einige neue Figuren wie der Bösewicht Waluigi. Mit Eurem Helden tretet Ihr in fünf Spielvarianten an: Ein schnelles Einzel oder Doppel für zwischendurch, ein komplettes Turnier, ein Ringwettbewerb, eine Retournierübung mit bällespuckenden Pflanzen und ein Spezial-Match auf Bowsers düsterer Burg stehen parat. In letzterem Modus erscheinen durchsichtige Extra-Würfel auf dem Platz, die bei Ballberührung fiese Specials wie Blitzattacken oder Bananenschalen ausspucken. Zusätzlich erschwert wird der Schlagabtausch durch ein schwankendes Spielfeld, das an vier Ketten beweglich aufgehängt ist.

Die Steuerung ist Nintendo-typisch simpel, aber dennoch facettenreich: Mit zwei Buttons vollführt Ihr Aufschlag, Topspin, Slice, Volley und Schmetterball. Über den Analog-Stick bestimmt Ihr Richtung und Länge des Schlages. Drückt Ihr vor Ballkontakt den Schlagknopf zweimal, holt Euer Held zum Power-Smash aus. *os*

NINTENDO BÜRGT FÜR QUALITÄT: "Mario Tennis" macht zwar keinen so dynamischen Eindruck wie Segas "Virtua Tennis", dafür überzeugt der poppige Schlagabtausch mit perfekter Steuerung und spannenden, witzigen Spielvarianten. Vor allem das Ringturnier ist Party-Unterhaltung pur: Auf der Jagd nach Punkten steigt der Lärmpegel schon nach kurzer Zeit auf Wiesn-Niveau und bissige Kommentare häufen sich. Neben dem Spielablauf fasziniert aber auch die liebevoll gestaltete Comic-Optik: Die Charaktere sind hervorragend animiert, die Plätze hübsch gestaltet und die Kameraschwenks ohne Ruckler. Nicht nur Sport- und Multiplayer-Fans sollten einen Blick auf "Mario Tennis" riskieren – selten bekommt Ihr mehr Abwechslung für Euer Geld.

Oliver Schultes

HERSTELLER: Nintendo
SYSTEM: Nintendo 64
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 80% **SOUND:** 73%

Spielspaß **87%**

Spaß-Tennis par excellence: Die Vielfalt an Charakteren, Spielmodi und Steuerungsfinessen ist rekordverdächtig.

128 BIT · RUMBLE · AB 6

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Eine Game-Boy-Umsetzung ist in Arbeit. Den Import-Test findet Ihr in Ausgabe 10/2000.



Koudelka

ENTWICKLER: Sacnoth, Japan (www.infogrames.de)

Vorbild

für die Hauptdarstellerin Koudelka war nicht etwa eine Entwicklerphantasie, sondern ein 20 Jahre junges Model aus Hessen. Das Sacnoth-Team entdeckte die Halb-Amerikanerin bei der Sichtung von Set-Karten und war sofort von ihrer unschuldig-erotischen Ausstrahlung begeistert.


Das 20-jährige Model Jamie Flynn diente den Entwicklern als Vorlage für Koudelka


Im Kampf mit einer mutierten Riesenpflanze: Das Schlachtfeld dürft Ihr zur besseren Übersicht auf Tastendruck um eine vertikale Achse drehen.

Aufwändige Renderfilme sind in "Koudelka" die Ausnahme. In der Regel erzählen Echtzeit-Sequenzen mit Sprachausgabe die Story.



Herbst 1898: Die hübsche Zigeunerin Koudelka lasant ist unterwegs zu dem walisischen Kloster Nementon, einem im Mittelalter erbauten Gotteshaus, das mittlerweile zu einer schaurigen Ruine verkommen ist. Koudelka verschafft sich über das Dach Zutritt zu dem düsteren Gemäuer und 'stolpert' dabei über den verwundeten Edward Plunkett, einem reichen Jüngling aus der Stadt. Als ein widerliches Monster das Mädel attackiert, rettet Edward ihr das Leben. Die beiden schließen sich zusammen und durchstöbern das verfallene Kloster. Auf ihrem weiteren Weg treffen sie den Priester James O'Flaherty – gemeinsam ergründet das Trio schließlich das grausame Geheimnis von Kloster Nementon...

In dem vier CDs umfassenden Horror-Rollenspiel "Koudelka" wandert Ihr in "Resident Evil"-Manier durch vorgerenderte Kulissen und bekämpft dabei allerlei Höllen-Gesindel. Die Steuerung ist relativ zum Bildschirm ausgelegt: Drückt Ihr beispielsweise nach unten, bewegt sich die Heldin auch in diese Richtung und weicht nicht wie im Capcom-Vorbild nach hinten zurück. Während Ihr durch das Gemäuer sprintet, überraschen Euch aus dem Nichts auftauchende Feinde und eine kurze Sequenz leitet in eine rundenbasierte Schlacht über. Auf einer quadratischen Fläche wird Euer Helden-Trio mit den teuflischen Widersachern konfrontiert. Via Tastenkommando beharkt Ihr die Fieslinge mit Schwert, Streitaxt, Pistole, Schrotgewehr oder bloßen Händen – mehrere Dutzend Waffen sorgen im Laufe des Abenteuers für Abwechslung. Neben diesen konventionellen Attacken stehen Euch übernatürliche Magieangriffe zur Verfügung: Von Feuer-, Luft- und Wasser- bis hin zu Heilzaubern dürft Ihr aus einer Palette von acht Sprüchen wählen. Eine taktische Note bekommt der Schlagabtausch durch den Positionswechsel der Charaktere: Sowohl die Party-Mitglieder als auch Eure Feinde dürfen sich felderweise über den Kampfplatz bewegen. Nach erfolgreicher Schlacht verteilt Ihr die gewonnenen Erfahrungspunkte auf Attribute wie Schnelligkeit, Kraft oder Intelligenz und formt so spezialisierte Schläger oder Magier, die auch gegen dicke Zwischengegner bestehen. Gespeichert wird an Altären oder via 'Quicksave' beim Wechsel zwischen größeren Abschnitten. *os*




So muss eine Rollenspiel-Heldin aussehen: Perfekt gestylte Hochsteck-Frisur, Spitzen-Body, Minirock und halterlose Strümpfe – sexy, sexy, sexy!

LEIDER HAT DIE PACKENDE ATMOSPHÄRE BEI DER PAL-KONVERTIERUNG etwas gelitten: Die genialen englischen Stimmen wurden komplett deutsch synchronisiert, was bei der Hauptfigur Koudelka etwas misslang. Zu abgehakt und abgelesen wirken ihre Dialoge, während die männlichen Sprecher nahezu die Dramatik der Originale rüberbringen. Gerade bei "Koudelka" ist dieser Umstand besonders gravierend, da ein Großteil der Atmosphäre durch emotionsgeladene Unterhaltungen aufgebaut wird – die kleinen PAL-Balken lassen sich da eher verschmerzen. An den langen Ladezeiten während eines Kampfes hat sich leider nichts geändert. Ansonsten überzeugt SNKs Horror-Abenteuer mit fesselnder Story, stimmungsvoller Optik, fantasievollen Gegnern und tonnenweise Items – für Rollenspiel-Fans insgesamt lohnenswert.


Oliver Schultes

HERSTELLER	SNK
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	72%
SOUND	68%
Spielspaß	74%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Atmosphärisches Horror-Rollenspiel mit hübscher Render-Optik und teils plumper Übersetzung bzw. Synchro

AB 12



Mit simplen Menüs bestimmt Ihr Eure Kampfaktionen. Als Lohn für die harten Gefechte (rechts) winken Erfahrungspunkte.

ANDERE VERSIONEN

Die Import-Fassung wurde in MAN!AC 9/2000 mit 76% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER:
BITMAP BROTHERS, ENGLAND
(WWW.BITMAP-BROTHERS.CO.UK)

Speedball 2100



In 200 Jahren interessiert sich die Menschheit nicht mehr für friedliche Leibesertüchtigung: Die Attraktion der Zukunft heißt "Speedball". Fairness ist bei diesem Sport ein Fremdwort, Hauptsache am Ende springt der Sieg heraus.



Wenig inspiriert gibt sich der Fitness-Bildschirm: Am besten trainiert Ihr das ganze Team, Einzelspieler lohnen kaum.

Mit Eurem Team tretet Ihr in einer abgeschlossenen Arena an und versucht, einen Ball mit allen Mitteln im gegnerischen Tor unterzubringen. Dafür gibt es zehn Punkte, doch die lassen sich auch auf andere Weise sammeln: Trefft ihr Sterne am Arenarand oder ein Sensorfeld vor den Toren, gibt's jeweils zwei Zähler, ausgeknockte Kontrahenten wiederum bringen den vollen Wert. Vorteile ergattert Ihr durch das Aufsammeln von herumliegenden Extras, die u.a. schnellere Laufgeschwindigkeit oder höhere Wurfkraft bescheren. Vor den Matches in Pokal oder Liga rüstet Ihr Eure Mannschaft mit gewonnenem Preisgeld auf und kuriert Wunden aus. Ist Euch das Geschehen zu hart, dürft Ihr auch in die Rolle des Managers schlüpfen und ausschließlich die Geschäfte im Hintergrund erledigen. *us*



Wegen der unhandlichen Kontrolle ist der Ball noch lange nicht im Tor – auch wenn Euer Spieler direkt davor steht



Nahaufnahme: Bei diesem Zoom erkennt Ihr außer Pixeln nicht mehr viel.

Auf dem Amiga

waren die Bitmap Brothers wahre Programmiergötter: Titel wie "Xenon 2" und "Cadaver" versetzten die Spielewelt in Verzückung. Bisher erschien auf der Playstation nur das Echtzeit-Strategiespiel "Z".

GRABSCHÄNDUNG: Auf dem Amiga waren die "Speedball"-Titel Klassiker, doch das Playstation-Remake lässt nahezu alle früheren Qualitäten vermissen: Klobige Polygon-Brocken schleppen sich lahm über das Feld, gezielte Aktionen über Pässe sind nahezu ausgeschlossen. Besonders unangenehm fällt der Torwart aus der Rolle: Über die Unart, gefangene Bälle sofort unkoordiniert wieder abzuwerfen, freut sich nur Euer Gegner. Die Kameraperspektiven bringen entweder wenig oder gar keine Übersicht, die Extrasammelei könnt Ihr im Chaos vergessen. Gipfel des Unsinns ist der Teammanager-Modus, der ausschließlich Langeweile aufkommen lässt. Allein der Sound weiß halbwegs zu gefallen. Macht einen großen Bogen um „Speedball 2100" – das zwei Jahr alte „Cyball Zone" ist um Welten besser.



Ulrich Steppberger

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

HERSTELLER	Empire
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	51%
SOUND	61%

Spielspaß 38%

Rumdum enttäuschendes Remake des Amiga-Klassikers: Schwache Optik und miese Spielbarkeit verleiden den Spaß komplett.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ENTWICKLER:
MIDWAY, USA
(WWW.MIDWAY.COM)

MK Special Forces



Nach seinem Kollegen Sub-Zero bekommt auch "Mortal Kombat"-Veteran Jax ein eigenes Videospiel. Basierend auf den Charakteren der berüchtigten Prügel-Serie macht Ihr Euch in der Rolle des stahlarmigen Spezialagenten auf die Suche nach dem Erzschurken Kano. In 'Third-Person'-Perspektive infiltriert Ihr Bürogebäude und Fabrikhallen, später auch mystisch angehauchte Schauplätze. Stoßt Ihr auf Kanos Schergen, sprechen die Fäuste: Insgesamt vier Schlag- und Trittvarianten stehen zur Verfügung, für eliminierte Gegner erhaltet Ihr Erfahrungspunkte und lernt so nach und nach geheime Combo-Angriffe. Auch im Waffengebrauch ist Jax bewandert: Mit MG, Schrotflinte und Scharfschützengewehr pustet Ihr das Gangstergesindel ins Jenseits, eine 'First-Person'-Option erlaubt exakteres Zielen. Setzt es dennoch Hiebe, heilt Ihr Eure Wunden durch Aufsammeln von Medi-Paks; kleine Schlüssel- und Passworträtsel lockern den bleihaltigen Alltag auf. Speichern ist nur nach dem zähen Bosskampf am Ende eines Levels möglich. *cg*



Während normale Schläge kaum Wirkung zeigen, genügt bei solchen Kampfkolossen oft schon eine Comboattacke.



Zwar erlauben alle Waffen einen 'First Person'-Blick, doch nur das Sniper-Gewehr ermöglicht tödliche Kopftreffer.



Typisches Rätsel: Mit dem richtigen Code öffnet Ihr das verriegelte Labor-Tor.

Setzen, Sechs!

Die Lokalisation ist gründlich misslungen: Neben zahllosen Rechtschreib- und Übersetzungsfehlern (aus 'Office Key' wurde 'Bürotaste') sorgen vor allem die absurden Namen der Combos wie 'Toller Kinnhaken' oder 'Müllmann' für unfreiwillige Komik.

WAS SICH ZUNÄCHST WIE EINE INTERESSANTE MISCHUNG aus klassischem Prügelspiel und "Metal Gear Solid"-artiger Infiltrations-Action anhört, kann in der Praxis nicht überzeugen. Die drögen Faustkämpfe lassen durch plumpes Auf-die-Knöpfe-Hämmern keine taktische Vorgehensweise zu und auch die mageren Rätseleinlagen locken heutzutage niemanden mehr ans Pad. Vor allem aber die Duelle gegen bewaffnete Gegner zehren gewaltig an den Nerven: Aus riesiger Entfernung beharken Euch MG-Schützen zielsicher mit einer Salve nach der anderen, bevor Ihr auch nur deren Position ausmachen könnt. Wenigstens technisch geht Jax' Soloabenteuer mit flüssiger Optik und sauber animierten Figuren in Ordnung. Am einfallslosen Leveldesign und dem langweiligen 08/15-Spielablauf ändert das freilich nichts.



Colin Gäbel

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

HERSTELLER	Midway
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	64%
SOUND	48%

Spielspaß 56%

Prügeln, Ballern, Schlüssel suchen: Mittelprächtiges 3D-Action-Adventure im 'Mortal Kombat'-Universum.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ENTWICKLER:
Insomniac Games, USA
(www.playstation.de)

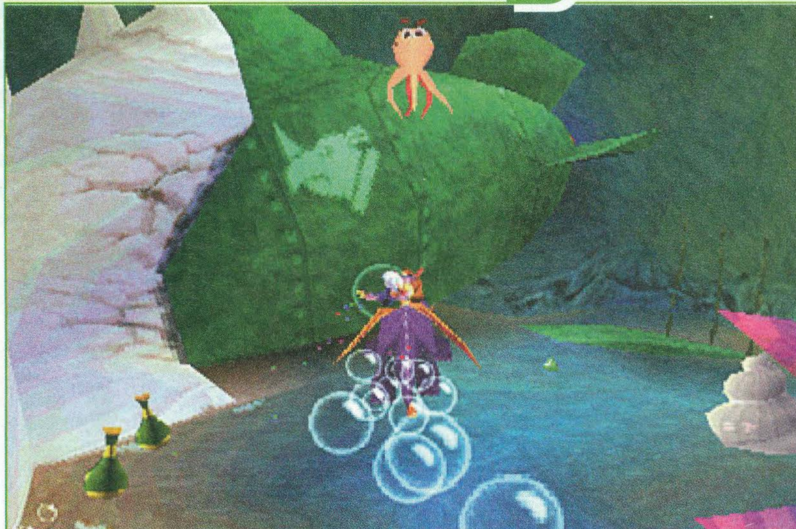
Spyro 3: Year of the Dragon

Putzige Parodie:
Während seiner Reise stößt Spyro gelegentlich auf Schilder mit dem Bild der Libelle Sparx. Dahinter verbergen sich witzige Bonusrunden, bei denen Ihr in die Haut Eures Insektenfreundes schlüpft



Feuer frei: Gegen Geschosse mit eingebauter Zielvorrichtung haben die Krabben keine Chance.

und einen Abschnitt nach "Gauntlet"-Art erlebt: Aus der Vogelperspektive fliegt Ihr durch ein Labyrinth und erledigt hordenweise Miniaturbösewichte. Für Würze sorgen knackige Extras, die Sparx neben dem Standardschuss stärkere Kaliber wie Dauerfeuer oder Lenkraketen verschaffen.

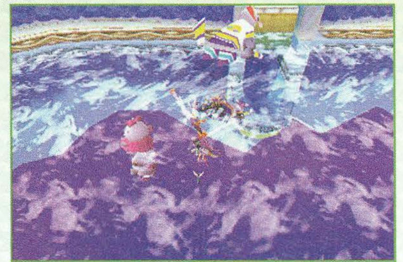


Spyro hat auch vor dem feuchten Element keine Scheu: Allerdings kann er im Nass seine Flammenattacke nicht einsetzen – als Rammbock erledigt er die Schurken dennoch.



Panik im Drachenland: Gerade feierte man noch die traditionelle Eier-Zeremonie, in der Feen die neueste Ladung an ungeschlüpftem Feuerspucker-Nachwuchs ins Land bringen, doch nun herrscht das Chaos. Während die glückliche Elternschaft im Partyrausch schlummerte, haben Bösewichte die Eier gemopst. Die einzige Spur sind Löcher im Boden – ein Fall für Spyro, denn er ist als einziger klein genug, um durch die engen Gänge zu schlüpfen.
Auf der anderen Seite angekommen, erfährt der lila Drache den Grund: Eine hässliche Zauberin will sich mit den Jungdrachen eine Armee heranzüchten. Das könnt Ihr natürlich nicht zulassen und macht Euch deshalb auf, die Eier aus ihren Klauen zu befreien.

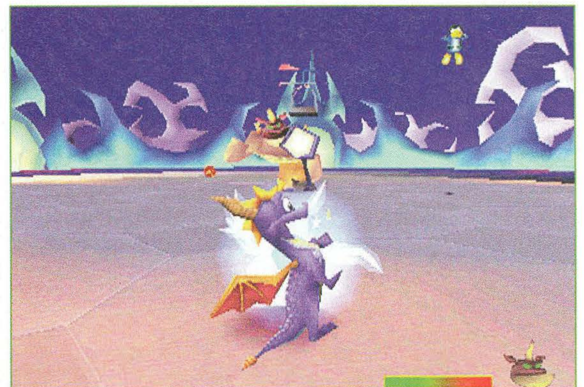
Insgesamt warten auf die wackere Echse rund 30 Spielstufen, die in vier Oberwelten aufgeteilt sind. Habt Ihr aus jedem Level einer Region je einen Bewohner befreit, transportiert Euch ein Luftschiff zur nächsten Landschaft. Der Weg dorthin wird allerdings von einem Obermotz bewacht. Bevor Ihr diesen zu einem Duell herausfordern könnt, ist allerdings Arbeit nötig: Einige Levels sind nämlich erst dann betretbar, wenn Ihr vorher genug Dracheneier gesammelt habt. Während manche in entlegenen Winkeln versteckt sind oder einfach auf dem Weg liegen, erhält Spyro die meisten erst nach Erfüllung kleinerer Aufgaben. Dazu gehören Wettrennen gegen Bewohner, aber auch Gefälligkeiten wie die Zerstörung gefährlicher Hindernisse, die einen Weg blockieren, das Finden verlorengegangener Sprösslinge oder Begleitschutz gegen Untiere. Da Spyro ein sportlicher Vierbeiner ist, schreckt er auch vor Boxkämpfen oder dem Trip durch einen Skateboard-Park nicht zurück. Zudem bedient Ihr Euch magischer Portale, die dem Drachen zeitweilig Sonderfähigkeiten wie hohe Geschwindigkeit, extra-kräftigen Feueratem oder Flugfähigkeit verleihen – besonders letztere ist praktisch, da Ihr



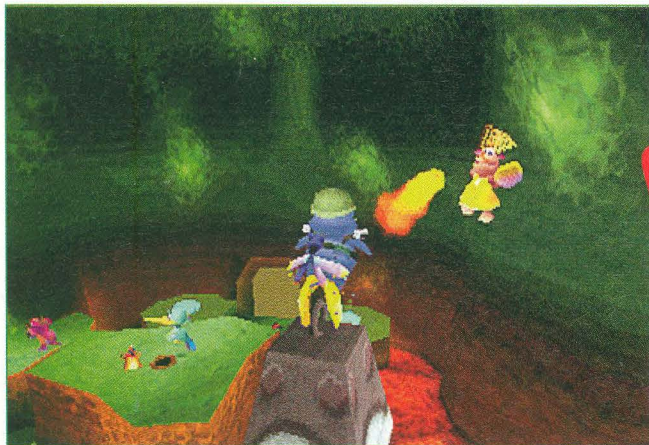
Wie gemein: Rüpelhafte Eishockeyspieler wollen die zierliche Schlittschuhläuferin vom Parkett prügeln.



Zur Seite, Schmetterling! Die Konkurrenz in den Flugrunden ist hartnäckig und nur durch Turboschübe zu bezwingen.



Das tat weh: Der mutierte Obermotz Spike röstet Euch mit einer Strahlenkanone, wenn Ihr zu langsam seid.

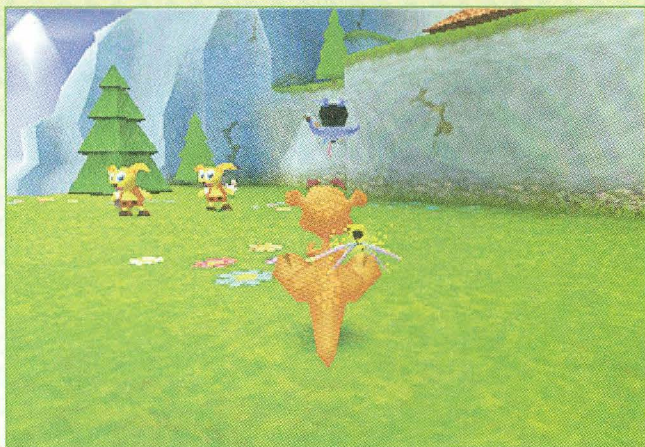


Harmlose Schale, harter Kern: Der Pinguin-Sergeant Byrd macht mit seinem Flammenwerfer die Luft unsicher.

NOCH EIN SPYRO? Anfangs war ich skeptisch ob eines neuen Auftritts des kleinen Drachen, doch Insomniac konnte tatsächlich einen lohnenswerten Nachfolger auf die Beine stellen: Technisch hat sich zwar nicht das Geringste getan, trotzdem gehört die Grafik immer noch zum Besten, was die Playstation bieten kann – der lila Lindwurm wuselt herzallerliebst und ohne erkennbare Clipping-Probleme durch pastellfarbene, fantasievoll gestaltete Landschaften. Wirklich gelungen sind die neuen Figuren: Egal ob Känguruh oder Pinguin, jeder Charakter bringt durch seine spezifischen Fähigkeiten frischen Wind ins Geschehen. Dass sie zudem im Gegensatz zum ähnlichen "Muppet Monster Adventure" erst im Lauf des Spiels eingeführt werden, tut der Motivation gut und belohnt eifrige Spieler mit immer neuen Szenarien. Diese Abwechslung hat „Spyro 3" auch dringend nötig, denn so routiniert und gut die Drachenabschnitte auch ausgefallen sind, ihnen geht inzwischen etwas die Frische ab. Wer mit den Vorgängern nichts anfangen konnte, wird auch von "Year of the Dragon" kaum bekehrt werden, qualitätsbewusste Hüpfspielfans greifen aber bedenkenlos zu.



Ulrich Steppberger



Während die Trachtengeißböcke im Hintergrund gespannt zusehen, räumt Känguruhdame Sheila mit einem Fußtritt gehörig auf.

sonst nur wie gewohnt sanft dahin gleiten könnt.

Auf der Reise sammelt Ihr neben Eiern auch zahlreiche Juwelen ein: Sind die Edelsteine in Schatztruhen versteckt, knackt Ihr diese entweder durch einen kurzen Feuerschwall oder einen Rammstoß. Das Sammelgut ist nicht nur schön anzusehen, sondern auch als Zahlungsmittel dringend notwendig. Euer alter Bekannter Geldsack arbeitet diesmal für die Zauberin und hält auf ihren Befehl einige Bewohner gefangen – winken allerdings genug Moneten, wechselt er im Handumdrehen auf Eure Seite. Auch die Ex-Häftlinge bieten nach ihrer Befreiung Hilfe an und sind dann von Euch kontrollierbar: Sehr praktisch, denn einige Abschnitte lassen sich nur mit ihnen lösen. Känguruh Sheila versetzt mit ihren kräftigen Beinen jedem Schurken den Knock-Out und erreicht durch ihre Sprungkraft hohe Absätze. Pinguin Sergeant Byrd dagegen flattert mit seinen Stummelflügeln durch die Luft und ist mit einem handlichen Flammenwerfer bewaffnet. Außerdem lässt er Bomben aus der Höhe auf arglose Feinde fallen. Abgerundet wird die tierische Truppe von Kraftprotz Bentley, der selbst die größten Brocken problemlos aus dem Weg schiebt, sowie dem Weltraumaffen Agent 9 mit seinem Scharfschützengewehr. *us*

Der dritte Teil

der "Spyro"-Saga steht noch nicht mal in den Läden, schon ist eine weitere Fortsetzung angekündigt. "Spyro 4" wird allerdings nicht mehr über Sony vertrieben, stattdessen hat sich Havas Interactive die zukünftigen Rechte am lila Drachen gesichert: Das nächste Abenteuer wird also nicht exklusiv auf der PS2 erscheinen; Umsetzungen für die X-Box und den Game Boy Advance sind geplant.



HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	85%
SOUND	63%

Spielspaß **87%**

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Spyro kriegt Unterstützung: Optisch edles und dank neuer Spielfiguren sehr abwechslungsreiches Knuddel-Jump'n'Run.

AB 6

IT'S A MANIAC

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "Spyro 2: Gateway to Glimmer" wurde in MAN!AC 12/99 getestet und wird auf 86% Spielspaß abgewertet.

ENTWICKLER: Argonaut, England (www.argonaut.com)

Aladdin – Nasiras Rache



Auf ihn mit Gebrüll: Gegnerische Attacken pariert Ihr durch Druck auf den Defensivknopf ohne Energieverlust.



Nachdem Disneys Zeichentrickheld bereits zu 16-Bit-Zeiten hüpflastige Abenteuer erlebte, freuen sich nun auch Playstation-Spieler über ein Jump'n'Run aus tausend und einer Nacht.

Nasira, die Schwester des bösen Zauberers Jafa, will ihren Bruder mit Hilfe mystischer Artefakte aus seinem Gefängnis in der Unterwelt befreien. Gelänge dieser Plan, könnte der finstere Schurke für immer die Herrschaft über das Königreich Agrabah an sich reißen. Folglich ist es an Jafas Erzfeind Aladdin, die durchtriebenen Absichten zu durchkreuzen. In klassischer Jump´n´Run-Manier springt Ihr über die Dächer der Stadt und schwingt Euch per Liane über glühende Kohlen. Kommt es zum Kampf mit den übellaunigen Wachsoldaten, zückt Aladdin auf Knopfdruck sein Schwert, hartnäckige Hauptmänner knockt Ihr vor dem Todesstoß per gut gezieltem Apfelwurf aus. Mit den Schultertasten lasst Ihr die Kamera rotieren, um nach versteckten Münzen und Rubinen Ausschau zu halten. Für 100 Goldtaler gibt's ein Extra-Leben; findet Ihr alle drei Rubine eines Levels, lädt Euch Flaschengeist Dschini zum Bonusspiel in seine Behausung. In späteren Levels schlüpft Ihr kurzzeitig in die Rollen der reizenden Prinzessin Jasmine oder des Äffchens Abu. *cg*

NACH DEM TOLLEN "Croc 2" waren die Erwartungen an Argonauts neuestes Jump´n´Run hoch. Leider werden sie vom "Aladdin" nicht ganz erfüllt. Durch die Original-Musik und die professionelle deutsche Synchronisation kommt die muntere Atmosphäre des Films zwar gut rüber, doch die schwache Optik enttäuscht mit übermäßig vielen Clippingfehlern und deutlichen Pop-Ups. In Kombination mit der hakeligen Steuerung fällt es Euch oft schwer, Sprünge richtig abzuschätzen. Die Folge: Häufig landet Ihr nicht auf der angepeilten Plattform, sondern im Straßenstaub. Wirklich schade, denn dank abwechslungsreicher Aufgabenstellungen und gelungenem Levelaufbau hätte "Aladdin" durchaus das Zeug zum Hit gehabt, so bleibt´s nur ein durchschnittliches Jump´n´Run.



Colin Gäbel

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	54%
SOUND	68%

Spielspaß **61%**

Hüpforgie nach Zeichentrickvorbild: Schwache Grafik und träge Steuerung vermiesen die tolle Atmosphäre.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

AB 12

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant



ENTWICKLER:
Rare, England
(www.rareware.com)

Mickey´s Speedway USA

Die englischen *Programmierprofis von Rare kennen sich nicht nur mit Jump´n´Runs und Ego-Shootern aus, sondern sind auch im Funracer-Metier zuhause. "Diddy Kong Racing" war zwar deutlich von "Mario Kart 64" inspiriert, konnte aber den umstrittenen Nachfolger des legendären Super-Nintendo-Titels dank tollem Storymodus und exzellenter Spielbarkeit übertrumpfen. Witzigerweise ließ sich Nintendos Oberaffe Donkey Kong zwar auf dem Mario-Modul, nicht aber bei seiner Familien-Raserei blicken.*





"Mario Kart 64" erntete 82%, "Diddy Kong Racing" (unten) 86% Spielspaß in der MAN!AC.



Mickey für die Freiheit: In einigen Städten wird Ami-Kulturgut durch den Kakao gezogen.



Keine Chance: Einmal abgeschossen, findet der Magno-Flieger fast immer sein Ziel.



Das Aufsammeln der Tempo-Münzen ist wichtig: Die erste Geschwindigkeitssteigerung gibt´s für zehn, die zweite für 20 Taler.



Panik im Disney-Imperium: Cartoon-Kläffer Pluto wurde entführt. Da dessen Herrchen Mickey keine Nacht ohne den schlappohrigen Freund schlafen kann, begibt er sich mit seinen Zeichentrickkollegen auf Entführerjagd quer durch die USA.

Diese eher uninspirierte Hintergrundstory dient als Aufhänger für einen klassischen Funracer. Auf insgesamt 20 Strecken unterteilt in fünf Meisterschaftsklassen rast Ihr durch die Metropolen der Vereinigten Staaten. Vom hügeligen San Francisco bis zum New Yorker Hafengebiet (inklusive persiflierter Freiheitsstatue) wurden sämtliche Kurse realen Pendants nachempfunden. Zu Beginn habt Ihr lediglich die Wahl aus sechs Charakteren wie Donald, Mickey oder Goofy, drei weitere Disney-Berühmtheiten wollen erst freigespielt werden. Alle Piloten besitzen unterschiedliche Fähigkeiten: Leichtgewicht Mickey kommt zwar schnell in Fahrt, allerdings mangelt es ihm an Endgeschwindigkeit. Kater Karlo hingegen beschleunigt nur langsam, mit durchgedrücktem Gaspedal fährt er jedoch dem Rest des sechsköpfigen Feldes gnadenlos davon. Kernstück ist der Grand-Prix-Modus: Jede Klasse besteht aus vier Kursen, je nach Platzierung erhaltet Ihr Punkte. Um zum nächsten Rennen zugelassen zu werden, müsst Ihr mindestens auf Position 4 landen; geht Ihr gar in allen Kursen als Erster durchs Ziel, winkt für den Meisterschaftsgewinn ein Platin-Pokal.

Doch das hört sich einfacher an als es ist: Neben zahlreichen Abkürzungen und Boostfeldern bergen die Strecken auch Extras wie Baseball-Raketen, ferngelenkte Kamikaze-Flieger oder Nitro-Turbos, durch deren Einsatz Euch die CPU-Konkurrenz den Sieg streitig macht. Sammelt Ihr fleißig goldene Münzen, erhöht sich Eure Höchstgeschwindigkeit. Besonders wichtig ist die Slide-Funktion: Ohne zu bremsen schlittert Ihr auf Knopfdruck selbst durch die schärfste Haarnadel-Kurve. Bietet Euch der Meisterschaftsmodus keine Herausforderung mehr, könnt Ihr im 'Time Trial' versuchen, die hammerharten Bestzeiten der Rare-Leute zu schlagen. Wer nicht gerne alleine fährt, flitzt mit bis zu drei rennbegeisterten Kumpels über die Pisten. Im exklusiven 'Battle Mode' rammt und ballert Ihr Euch in vier Spezial-Arenen gegenseitig von der Fahrbahn. *cg*

ZUGEGEBEN, AUF DEN ERSTEN BLICK bietet "Mickey´s Speedway USA" im Vergleich zu anderen Funracern wenig Innovatives. Die unterschiedlichen Fahrerprofile, das Repertoire an Extrawaffen – fast alle Elemente kennt der Spaß-Raser bereits seit "Super Mario Kart". Doch was dem Rare-Titel an Eigenständigkeit fehlt, wird durch die geniale Spielbarkeit wieder wett gemacht. Habt Ihr's bei den ersten Rennen noch extrem einfach, wird der Kampf um die vorderen Plätze in den hohen Ligen zum beinharten Geschäft – ohne je Unfairness aufkommen zu lassen. Meist ist die richtige Drift-Technik der Schlüssel zum Erfolg, und genau hier zeigt sich die wahre Klasse des britischen Entwicklers. Das Schlittern auf Knopfdruck macht Anfängern den Einstieg leicht, bietet aber gleichzeitig genug Potenzial, Profis wochenlang hochmotiviert auf der Jagd nach neuen Bestzeiten über die Pisten zu hetzen. Ein besonderes Lob gibt's für den Mehrspieler-Modus. Zwar müsst Ihr zugunsten flüssiger Grafik mit weniger Streckendetails Vorlieb nehmen, einer zünftigen Multiplayer-Gaudi im Wettrennen oder dem "Mario Kart"-inspirierten 'Battle'-Modus tut das aber keinen Abbruch. Eine sichere Wahl für alle rennbegeisterten N64-Besitzer.



Colin Gäbel



Mehrspieler-Luxus: Tretet Ihr zu zweit gegeneinander an, habt Ihr die Wahl zwischen horizontaler und vertikaler Bildschirmtrennung. Der 'Battle'-Modus bietet vier exklusive Arenen.

Spielspaß 85%

HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	150 Mark
GRAFIK	86%
SOUND	76%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Nachfolge für "Diddy Kong": Technisch wie spielerisch ausgereifter Funracer mit genialem Drift-Verhalten und optimaler Lernkurve.















IT'S A MAN!AC

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
ITE, DÄNEMARK
(WWW.HUGO3D.COM)

Hugo 3



Exakt nennt sich das neue Abenteuer des hässlichen TV-Gnoms "Hugo und das Geheimnis des kikurianischen Sonnensteins" – drei dieser Klunker müsst Ihr in der Rolle Hugos finden, um einen Vulkanausbruch auf einer kleinen pazifischen Dschungelinsel zu verhindern. So springt Ihr durch eine karge 3D-Landschaft, wobei Ihr dem Zwerg meist über die Schulter seht; ab und zu wird auch in eine Seiten- oder Von-Vorne-Ansicht gedreht. Neben der waghalsigen Hüpferei über Seerosenblätter und blubbernde Lava nehmt Ihr es mittels Peitsche mit allerlei Genre-Stereotypen wie Mumien, fleischfressenden Pflanzen oder Fledermäusen auf. Nicht minder einfallslos gestaltet sich verstreutes Sammelgut: Heiltränke, Extraleben und Edelsteine, von denen Euch je 100 einen weiteren Hugo bescheren, liegen zu Hauf in der Gegend herum. Düstere Szenerien, nervige Hüpfpassagen und ein anspruchsloses wie überraschungsfreies Spielprinzip langweilen schnell. *sf*



Aus der rotglühenden Lava steigen Monster empor, um Euren Gnom feurige Backpfeifen zu verpassen.

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND	Spielspaß
NBG	Playstation	60 Mark	60%	59%	41%

Belangloses 3D-Jump'n'Run mit mäßiger Optik: Wegen Ideenarmut selbst jungen Spielern zu fade.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
KUNGFU GAMES, GB
(WWW.SCI.CO.UK)

Mille Miglia



Geschichtsträchtig: Wie beim historischen Vorbild heizt Ihr in "Mille Miglia" quer durch Italien – angefangen von alpenländischen Serpentinen über die belebten Straßen Roms bis in den sonnigen Süden. In klassischen Gefährten der Marken BMW, Fiat oder Lancia tretet Ihr gegen ein fünfköpfiges Gegnerfeld an. Die in drei zeitliche Abschnitte unterteilte Palette reicht von 20er-Jahre-Oldtimern bis hin zu den ersten Karossen der Nachkriegszeit. Im Arcade-Modus, zu dem Ihr auch zu zweit im Splitscreen antreten dürft, müsst Ihr Euch auf anfangs sechs Etappen gegen die harte CPU-Konkurrenz durchsetzen. Die Meisterschaft dient dagegen dem Erspielen eines weiteren halben Dutzends Kurse und neuer Fahrzeuge. Das größte Manko von "Mille Miglia" ist der hohe Schwierigkeitsgrad: Ein Verbremser und Ihr könnt die vorderen Plätze vergessen. Unrealistische 'Gummiball'-Kollisionen frustrieren zusätzlich und die grobe Grafik nimmt Euch die letzte Freude am Fahren. *sb*



Im Gegensatz zum traditionsreichen Etappenrennen finden die Wettbewerbe auf Rundkursen statt

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND	Spielspaß
SCI	Playstation	60 Mark	55%	56%	49%

Historisches Rennen mit pixeliger Grafik und unfairen Gegnern – Frust macht den Nostalgie-Faktor zunichte.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
TERRAGLYPH, ENGLAND
(WWW.SWING-AG.DE)

Toonenstein



Durch einen Trick wurden die 'Tiny Toon'-Helden Streuner, Plucky und Hamton in das Schloss der nervigen Göre Elmyra gelockt. Die Gehirne der drei sollen ihr zur Erschaffung eines Frankenstein-Monsters dienen. Während Plucky und Hamton planlos durch die Räume des fünfstöckigen Gebäudes laufen, versucht Ihr in der Rolle Streuners einen Weg aus dem Gemäuer zu finden. Um zu entkommen, fahndet Ihr nach Schaltern, durch deren Aktivierung Ihr Energie für eine Aufzugfahrt ins nächste Geschoss sammelt. Bei Attacken durch Schergen Elmyras verteidigt Ihr Euch in Ego-Ansicht mit überall installierten Schleimkanonen. Schon in den ersten Minuten merkt man "Toonenstein" die kindgerechte Konzeption an: Pfeile geben die Bewegungsmöglichkeiten vor, die Rätselaufgaben gestalten sich extrem einfach. Unterhaltsame Cartoon-Atmosphäre kommt jedoch kaum auf. Nur wenige witzige Szenen und Sprüche sorgen für Schmunzler. *sb*



Plucky und Hampton unterhalten Euch mit paranoiden Dialogen, während Ihr nach Schaltern sucht.

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND	Spielspaß
Swing	Playstation	90 Mark	60%	59%	53%

Einfaches Comic-Abenteuer mit Bugs Bunnys kleiner Verwandtschaft – nur für jüngere Semester geeignet.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

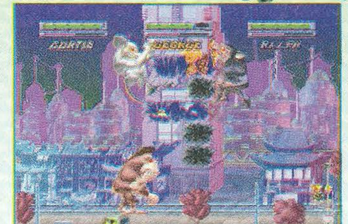
ENTWICKLER:
MIDWAY, USA
(WWW.MIDWAY.COM)

Rampage through Time





Diesmal geht es mit dem monströsen Abriss-Kommando durch insgesamt 20 Epochen der Menschheitsgeschichte. Wie gehabt macht Ihr mit Tritten und Fausthieben alles platt, was Euch vor die Schnauze kommt. Habt Ihr mit zwei CPU-Gegnern drei Städte dem Erdboden gleich gemacht, müsst Ihr Minispiele à la "Snake" & Co. meistern, um weiterzukommen. Nur im Turnier-Modus dürfen bis zu zwei Kumpel in die Rolle der Mutanten an Eurer Seite schlüpfen. Der wildgewordene Eber Harley und ein schleimiger Zyklop namens Myukus sind neu in der nun achtköpfigen Zerstörer-Riege. Abgesehen von den Zwischenspielchen bleibt alles beim alten: Pixelige Grafik und dröges Gebäudeplätten langweilen schnell. Fans der Serie freuen sich über neue Monster und Szenarien. *sb*



Bei Eurer Zerstörungsorgie dürft Ihr auch futuristische Wolkenkratzer in Neo-Tokyo zu Fall bringen

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND	Spielspaß
Midway	Playstation	100 Mark	46%	48%	49%

Simples Spielprinzip: In schlichter Optik reißt Ihr Gebäude ein und kloppt Euch mit Monster-Kollegen.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 9/99 mit 48% bewertet.

SECOND HAND

Nachdem die Weihnachtszeit mit großen Schritten naht, spendiert Euch der Cybermedia-Verlag ein kleines Geschenk: Sämtliche Angebote und Gesuche aus den Rubriken Oldies, Exoten, Playstation und Sonstiges werden ohne Aufpreis zusätzlich in unser neuen Schwesterzeitschrift *players* veröffentlicht – Ihr bekommt also die doppelte Aufmerksamkeit für den gleichen Preis. *Euer Ulrich*

SUCHE

PLAYSTATION

Suche Need for Speed1 und Myst! Biete 50 DM + Porto. Verkaufe Wipeout2097 + V-Rally2 je 35 DM. Tel. 0043/664/5416764

Wer tauscht **Playstation-Spiele**? Tel. 02752/200755 (AB)

SONSTIGES

Suche Spiele für Super Nintendo, NES, Nintendo64, Game Boy, Mega Drive, Master System, Saturn, Dreamcast, Playstation. Kaufe auch komplette Sammlungen. Tel. 0178/5468172 (Tom bis 24 h)

Suche **DVD-Filme aller Ländercodes**, Dreamcast Spiele. Verkaufe Sega Dreamcast und Playstation1+2 mit Spielen. Heimkino-Projektor von Barco, Vidikron. Tel. 07263/2489

GameXX-Videospiele-Börse (Flohmarkt) Berlin, Statthaus Böcklerpark,Prinzenstr. 1 (Kreuzberg), U-Bahnhof: Prinzenstr. 14-17:30 Uhr, Tombola 16 Uhr. Rest-Termine 2000: 14. GameXX 22.10., 15. GameXX 3.12. GameXX-Hotline Tel. 030/6858756

Suche **Neo Geo-Module** Turfmasters, Mag. Drop 3, Samurai Shodown3. E-Mail: rauer@debitel.net

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe: **Game Boy** (1x metallic, 2x weiß) + 8 Spiele: Legend of Zelda, Donkey Kong, Super Mario Land, Soccer, Formel1, Tim in Tibet, Tetris, Asterix & Obelix, verkaufe auch Zubehör! Tel. 07264/7616 (Philipp ab 14 h)

Nintendo64: F1 World Grand Prix für 20 DM, Virtual Pool64 für 25 DM, Hexen64 für 10 DM, Mace the Dark Age für 20 DM, Dual Heroes für 15 DM, V-Rally Edition99 für 20 DM. Tel. 03524/51381

Nintendo64 (us/jap) mit 1 Controller, 1 Rumble Pak, 7 Spiele (Ego-Shooter (us), Turok (us), Extreme-G (us) usw.), 1A-Zustand 400 DM, auch einzeln. Tel. 07461/75513 (Alex)

Für **Super Nintendo** Breath of Fire2 nach Gebot, für PS Breath of Fire3 und Wild Arms; nur Berlin. Tel. 030/6021566, 0174/5976159 (Hanni)

SEGA

Dreamcast + 2 Pads + 1 VM + Dreamkey + 11 Demos + Spiele: Sonic, Ecco, Sega Rally2, zus. 300 DM, Blue Stinger + Chu Chu Rocket gibt es gratis dazu. Tel. 05821/41561 (ab 14 Uhr)

Sega Mega Drive1 + Sega-CD2 + 13 Spiele, z.B. WWF, Walsh/ Madden Football, NHL als Komplettpaket für 250 DM. Tel. 0941/8903346 (Reinhard)

Dreamcast-Spiele: V-Rally2, Spirit of Speed, Sega GT, Sega Rally 90 DM. Tel. 0261/76223

Dreamcast + Tastatur + VM + Demos + RGB-Kabel + 5 Spiele (Soul C. + Chu Chu Rocket + Blue St. + Sonic + RE Code Veronica), alles PAL. Nur zusammen für 599 DM. Tel. 04141/411747, Mail: iamax@gmx.de

Dreamcast + 4 Pads + 1 VM + RE Code Veronica + NBA 2K + Toy Com. für 400 DM, Playstation: Grandia 60 DM, Final F.8 50 DM, Int. Track & Field2 55 DM, Civilization2 40 DM, Atlantis 40 DM, Master of Monsters 40 DM, Discworld2 30 DM, Wild9 30 DM, Bundesliga Stars2000 30 DM usw. Tel. 04651/299431, 0174/7655861

PLAYSTATION

Cool Boarders4, Magical Tetris Challenge, Metal Gear Solid, Ehrgeiz, NHL Face Off2000, Pac-Man World, Space Debris, Saga Frontier2 und Tiny Tank zwischen 15-25 DM. Tel. 06181/55774 (Fatih ab 19 h)

Playstation, 6 Monate alt mit 3 Memory Cards + 2 Exploder + umgebaut + Gehäuse in schwarz + 1 Controller + RGB-Kabel und 55 Spielen für nur 3500 DM. Tel. 0173/6356042 (ab 18 Uhr)

Syphon Filter2, Koudelka, Chase the Express, neuwertig je 50 DM zzgl. 5 DM Porto/Nachnahme. Tel. 0340/8825696 (Mäke)

EXOTEN

2 Neo-Geo-Konsolen (jap. Version) mit MVS-Chip-Umbau, Preis VB. Verkaufe 35 Module auf Anfrage (Raritäten). Verkaufe Mega Dr. + CD + 40 Spiele + SNES + 12 Spiele (us), Preis VB. Kaufe, tausche, verkaufe Neo Geo MVS + MAK-Jamma-Platinen. Suche MVS 4er oder 6er-Board. Tel. 08431/41991, 0170/3691231

Verkaufe Spiele + Zubehör ab 20 DM für: Mega Drive, Saturn, Master System, Game Gear, 32X, Dreamcast, Panasonic 3DO, Nintendo64, NES, Super Nintendo, Playstation (viele Sammlerstücke). Tel. 0231/463961, 0171/4880281 (ab 18 Uhr)

Verkaufe Spiele + Zubehör für Mega Dr./CD/32X, Saturn, Master System, Game Gear, Dreamcast, SNES, NES, Playstation, 3DO, CD-i, Nintendo64, Jaguar, Platinen, LD, PC, viele Japan- und US-Sachen. Tel./Fax. 030/6258637

Tausche, kaufe, verkaufe **Neo-Geo-Module, CDs und MVS**, habe viele neue und ältere Titel. Suche auch ständig kompl. Sammlungen. Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr), Mail: timo@ny2000.de

OLDIES

Raritäten für Sega Mega Drive und Sega CD, z.B.: Phantasy Star2+4, Shining Force1+3, Lunar1+2 usw. Für NES: Pirates (neu), alles Super-Zustand, Preise auf Anfrage oder Liste anfordern. Tel. 0173/2837657

Verkaufe für Mega Drive: Shining Force2 125 DM, Aeroblaster (jap) 125 DM, Thunderforce4 125 DM, Für PC-Engine CD: Sailor Moon (jap) 165 DM, für PS: Contra Adv. (us) 85 DM, Lunar Silver Star Story (jap) 125 DM, inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

SONSTIGES

Verkaufe Spiele und Konsolen für alle mögl. Systeme, auch Oldies, Tabletops, Game & Watch usw. Tel. 089/1403732, 0175/3355001

Kaufe, tausche, verkaufe Spiele für die meisten Systeme. Habe selber ca. 800 Spiele für Mega Drive, SNES, Master System, Playstation, Saturn u.a., viele Raritäten! Kaufe Multinorm-Dreamcast + Spiele. Tel. 0441/5940803

Manga & Game – am 2.12.00 findet in Köln-Mülheim eine Börse nur für Anime, Manga & Videospiele statt. Einlass von 11-17 Uhr im Pfarrsaal der St. Mauritius Kirche, Alte Wipperfürther Str. (Kirche ist vom Bahnhof Köln-Mülheim aus zu erkennen). Infos: Tel. 0221/68009930 (17-20 Uhr)

Verkaufe **Neo Geo 50/60 Hz** + Memory Card + 9 Spiele, kein Pad 750 DM und Saturn + 2 Pads + 13 Spiele für 300 DM. Suche WWF-Platine von 90/91 und Nude Raider-Figur sowie Ultimate Warrior Figur #1 (verpackt). Tel. 09721/498388 (André)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Einfach ausschneiden und einsenden an: *Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering*

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: **Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!** *5.50 DM in bar oder in Briefmarken beilegen.*

Name, Vorname *Straße, Nr.* *PLZ, Ort*

Ort *Datum* *Unterschrift* BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.

ABONNIEREN und ABKASSIEREN

Jetzt neu:
Wirbst du einen Abonnenten, schicken wir dir eine von drei tollen Prämien für deine Konsole!





PRÄZISE DIGITALSTEUERUNG DURCH MIKROSCHALTER-TECHNOLOGIE
EXTRA VIBRATIONSEFFEKT
TURBOFEUER FÜR ALLE TASTEN





BESTE RGB-BILDQUALITÄT
EINFACHE INSTALLATION
VOLLSTÄNDIG KOMPATIBEL





MEMORY-CARD
1 MB LINEAR
498 SPEICHERPLÄTZE

Ganz einfach: Wirbst du einen neuen Abonnenten für die MAN!AC, bekommst du von uns eine der oben genannten Prämien. Diese erhälst du sofort, wenn der neue Abonnent seine Abo-Rechnung gezahlt hat.

Der neue Abonnent spart ebenfalls: Statt 70,80 Mark (12 MAN!ACs am Kiosk) zahlt er nur **60,80 Mark** - ein ganzer Zehner weniger!

ABO-HOTLINE 089/85709145

Abo per email
maniac@pan-adress.de

Abo per Fax
089/85709131

Abo im Internet
www.maniac-online.de

Abo per Post
Coupon einsenden an:

PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!

DIE PRÄMIE BITTE

ICH habe einen neuen Abonnenten geworben und möchte eine der drei Prämien bekommen. Sobald der Abonnent (nebenan ausfüllen) gezahlt hat, geht mir diese schnellstens zu.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

Folgende **Prämie** habe ich ausgewählt:


PALM-PAD für Playstation. Neben präziser Digitalsteuerung und starkem Vibrationseffekt überzeugt das Palm Pad durch sein edles Design.


SCART-Kabel für Dreamcast Sinnvolles Zubehör für optimale Bildqualität, das dem Gerät serienmäßig leider nicht beiliegt.


Memory Card für Nintendo 64 Der Renner unter den Memory Cards: Mit 498 Speicherplätzen (1 MB linear) bestens ausgerüstet für umfangreiche Spielstände.

DAS ABO ZU MIR

JA! Ich will MAN!AC für mindestens ein Jahr abonnieren (60,80 Mark). Das Abo verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis 6 Wochen vor Ablauf bei pan-adress (Adresse nebenan) kündige.

ABO 10/00

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE
2. UNTERSCHRIFT KENNTNIS NAHME DES WIDERRUFSRECHTS

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

☐ GEGEN RECHNUNG
☐ BEQUEM PER BANKEINZUG

WENN ICH PER BANKEINZUG ZAHLE:

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT



Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an sf@maniac-online.de

128-Bit-Askese

Ich gebe gerne zu, dass meine große Zockerzeit vorüber ist, doch es fällt mir ebenso leicht, die Vorteile dieses Zustands zu erkennen. Gegenwärtig fordern die Zeichen der Zeit eine Entscheidung aller Konsolenfans, wann der Umstieg auf welches 128-Bit-System die beste (und sicherste) Wahl ist. Währenddessen darf ich mich rühmen, die Tugenden der Gelassenheit und des Maßhaltens so weit ausgebildet zu haben, dass ich mich genüsslich auf eine Zeit freue, in der ich meine Playstation mit günstigen Spielen füttern werde. Natürlich kribbelt es, wenn ich auf unerklärliche Weise zu Geld gekommen bin, immer wieder in den Fingern (das war schon bei der Dreamcast-Veröffentlichung so – aber seit meiner Mega-Drive-Zeit bin ich aus tiefstem Herzen Sega-Sympathiesant), doch ich hoffe, mich so lange zurückhalten zu können, bis die Schlacht entschieden und der strahlende Gewinner zu einem angemessenen Preis und mit viel guter Software zu erwerben ist ('Caveat emptor!' halt) – und sollten die Verlierersysteme mit ihren Spieleperlen zu einem Ramschpreis verkauft werden, wäre ich bereit, mich der Leichenfledderei schuldig zu machen.

Einzig das folgende Problem trennt mich von dieser seligen Zeit: Als großer Fan von Rollenspielen und vor allem von Fantasy-Strategiespielen (mein absoluter Evergreen ist "Warsong") stehe ich natürlich vor der Schwierigkeit, dass außer den beiden "Vandal Hearts"-Teilen kaum PAL-Software das Genre erfüllt. Mir scheint daher nicht nur ein Umbau meiner Playstation eine Pflicht zu sein, sondern auch die Frage an Euch, welche US-Spiele die hohen Anschaffungskosten wert sind. Das führt zu meiner nächsten Frage: Bei welchem Händler komme ich am günstigsten an US-Importe? Die Preise meines Videospielhändlers bewegen sich so um 150 Mark für Rollenspiele und ähnliches. Liegt ein solcher Preis am hohen Dollarkurs (darf man also in naher Zukunft mit einer Verbilligung rechnen) oder sind diese Preise normal, sodass ich bedenkenlos bei dem Händler meines Vertrauens zuschlagen darf? (Zugegeben, so groß kann das Vertrauen nicht sein, wenn ich solche Fragen stelle.)

Jörg Wissing, Bochum

Deinen von Dir beschriebenen Geschmack treffen wohl am ehesten einige ältere Taktikperlen: "Final Fantasy Tactics", "Tactics Ogre" oder "Ogre Battle" könnten Dir gefallen. Allerdings werden diese Titel schwerlich nagelneu beim Importhändler zu erstehen sein. Am besten ist, Du suchst bei den diversen Internet-Auktionshäusern nach den Spielen. Auch in PAL zu haben ist Squares "Front Mission 3", wobei Du aber mit Mech-Thematik und nicht mit reiner Fantasy konfrontiert wirst. Im Import könntest Du Dir zudem "Vanguard Bandits" besorgen, das technisch zwar nicht brillant ist, aber trotzdem Spaß macht.

Dass Dein Händler um die 150 Mark für ein US-Spiel verlangt, ist momentan nicht außergewöhnlich und nachvollziehbar. Der Dollar-Kurs steht schlecht für uns Europäer (und es ist unwahrscheinlich, dass sich das in naher Zukunft ändern wird), bei einer Bestellung via Kreditkarte und Internet kommt man auch nicht viel günstiger weg. Da heißt es, entweder auf Deine angesprochende Tugend zurückgreifen (Warten) oder in den sauren Apfel beißen.

Zitat-Zerlegung

Habt Ihr es wirklich immer noch nicht geschnallt, oder seid Ihr durch Eure tägliche 'Spielerei' so verblendet? Der Dreamcast ist eine Freakkonsole und aus dieser Ecke wird er auch nicht mehr raus kommen.

'Die Software zählt, der Rest ist Nebensache!' (MAN!AC 11/2000, S. 45): Der Rest ist beileibe nicht Nebensache. Nach 350, 400 Mark für die Konsole kommen noch mal 200 bis 300 für das nötigste Zubehör dazu: ein RGB-Kabel (das bei zehn Mark Herstellungskosten locker jeder Konsole beiliegen könnte), ein Vibration-Pak (das warum-auch-immer wieder mal nicht im Controller eingebaut ist), ein VM (das – in Europa – nur teure, überflüssige Spielerei ist), ein zweiter Controller, VGA-Box, Tastatur... Das geht am Massenmarkt bereits vorbei und nur der bringt überhaupt die großen Einnahmen.

'Auf die Vielfalt kommt es an! Wir wollen Rollenspiele': Und vor allem auf Action-Adventures. Das sollte Euch ein Blick in Euer eigenes Editorial veranschaulichen. Diese beiden Genres sind die Lieblinge der Spieler. Und nun schauen wir uns mal die Palette auf dem Dreamcast an: Außer "Code Veronica" gibt es kein einziges, ernstzunehmendes Highlight. Zieht man die ewigen öden Automatenumsetzungen ab, die höchstens die Freaks begeistern, bleiben nur noch ein paar billige Umsetzungen alter PC- und Playstation-Schinken. Das soll mich zum Kauf eines Dreamcast verleiten? Nie und nimmer!

'Ich versteh's nicht, warum kauft keiner den Dreamcast?': Siehe oben! Hinzu kommt, dass von den angeblich 150 Titeln nicht mal 30 in den Regalen hier zu finden sind. Die Online-Fähigkeit des Dreamcast ist ein reiner Witz: Ständige Abstürze, lahmste Verbindungen, umständliche Bedienung, keine echten Online-Games (was soll dieser "ChuChu"-Mist?) und zu teure Telefongebühren. Wirklich lächerlich, ausgerechnet mit diesem 'Feature' zu werben.

Die Raubkopierer so in den Vordergrund zu stellen, finde ich übrigens fehl am Platze. Mag sein, dass sie zum Erfolg der Playstation beigetragen haben, aber nicht in dem Umfang, wie dargestellt. Der Einzige, der an denen verdient, ist Sony selbst mit dem Verkauf der Konsole. Die Spielehersteller aber kriegen nichts und deshalb werden Kopierer von vornherein gar nicht mit einbezogen. Somit können sie auch gar nicht über den Erfolg oder Misserfolg einer Konsole entscheiden.

Schaut man sich dann noch an, wieviele Dreamcast-Projekte zurückgezogen werden, muss man keinen Doktor gemacht haben, um vorherzusehen, dass der Dreamcast (zumindest in Europa) das nächste Jahr nicht überstehen wird. Da wird auch der hohe Preis der PS2 nichts dran ändern. Die einen warten auf eine Preissenkung, die anderen (wie ich) haben sich bereits für die genial unterstützte Xbox entschieden. Bis dahin unterhält man sich einfach mit den immer noch kommenden Highlights auf der PSone! Dreamcast? Ha...

Karsten Mäke, Dessau

Wir denken (und hoffen), dass wir durch unsere 'Spielerei' weder verblendet noch verblödet sind, und eigentlich sollte das auch den regelmäßigen Lesern der MAN!AC aufgefallen sein.

Die Aussage, der Dreamcast sei eine Freakkonsole, lässt sich durch Deine Zerpflückung unserer Statements nicht beweisen. Stichpunkt Zubehör: Ein RGB-Kabel liegt weder der Playstation, noch dem deutschen N64 (das liefert nicht mal ein RGB-Signal) bei, in der Grundausstattung eines Systems befindet sich gewöhnlich weder ein zweiter Controller noch eine Memory Card. Und Tastatur bzw. VGA-Box als 'nötigstes Zubehör' zu betrachten, geht wohl auch etwas am Massenmarktgedanken

UPDATES & ERRATA



MEA CULPA: Entgegen unserem Test in der letzten Ausgabe besitzt Segas "Extreme Sports" einen Mehrspieler-Modus für bis zu zwei menschliche Athleten. Wir bitten, die Tomaten auf den Testeraugen zu entschuldigen.

MEA CULPA: Und noch ein Fehler: "Rush 2049" für das Nintendo 64 wird entgegen unserer Aussage beim Import-Test doch in Deutschland erscheinen. Ein PAL-Test folgt in einer der nächsten Ausgaben.

UPDATE: In MAN!AC 11/2000 war es noch ein Gerücht, nun ist seine Existenz bestätigt: "Daytona USA" wird für den Dreamcast kommen, allerdings befindet sich das Rennspiel noch in einem zu frühen Stadium, als dass Sega Japan Bildmaterial herausrücken würde.

vorbei. Punkt 2: Die Software. Richtig ist, dass es eine Unterversorgung in wichtigen Genres gibt; falsch ist aber die Behauptung, die Automatenumsetzungen würden nur Freaks begeistern. Welche Spiele, wenn nicht ein "Soul Calibur", "Virtua Tennis" oder "Crazy Taxi", sind in Präsentation und Handhabung einsteigerfreundlich genug, um den Gelegenheitsspieler oder gar Konsolenverweigerer (wie den Großteil des weiblichen Redakteuranhangs) anzusprechen?
Aber egal, ob Freak- oder Massenmarktkonsole, zum Sterben verurteiltes System oder 'Big Player' im Jahr 2001: Es geht uns (und hoffentlich auch Euch) ums Vergnügen, und nicht um eine Videospiel-Weltanschauung oder irrationale Antipathien gegenüber einem bestimmten Hersteller.

Peinlichkeiten

Erstmal muss ich Euer ansonsten großartiges Magazin kritisieren: Nachdem schon das Cover der 10/2000 recht peinlich aussah, hat mich die 11/2000 echt 'schockiert'! Was für ein mies peinliches Bild! Also bitte in Zukunft mehr coole Cover im Stil von 5 und 6/2000 oder hübsche Mädel wie auf 7 und 9/2000 – bei den letzten beiden Ausgaben ist es ja echt fast unangenehm, die MAN!AC zu kaufen. Inhaltlich solltet Ihr mehr Wert auf Text statt auf riesige Überschriften, Artworks und Bilder legen.
Noch ein Wort zur Dreamcast/PS2-Diskussion: Wie Ihr auch in Eurem Artikel über den Dreamcast in der vorigen Ausgabe schreibt, bekommt man für 300 bis 400 Mark (ich habe Anfang März 350 gezahlt) eine absolute Top-Konsole. Hochklassige Spiele gibt es auch zu genüge. Leute, die den Dreamcast kritisieren, haben vermutlich noch nicht damit gezockt! Für mich gibt es als Dreamcast-Besitzer kein Argument, mir die PS2 zuzulegen (außer vielleicht die Abwärtskompatibilität – das Laufwerk meiner alten Playstation stottert wie Hajo aus der Lindenstraße). Es gibt aber dennoch einen Grund, warum die PS2 trotz des unverschämten Preises ein Erfolg wird: Vermutlich wird Sony wieder 'nicht in der Lage sein', einen funktioniernden Kopierschutz zu integrieren, sodass sich das gesamte Raubkopierervolk wie bei der Playstation auf diese Konsole stürzen wird. Ich hoffe, dass die Traditionsunternehmen wie Sega und Nintendo in dieser Konsolengeneration die Oberhand behalten – ich jedenfalls werde die Wartezeit bis zum Gamecube bzw. bis zur Xbox mit meinem Dreamcast und den letzten N64-Hammern verbringen und die fast 900 Mark für einen guten Zweck (also an mich) spenden!

j.jacobsen@talknet.de

Cover-Auswahl und -Gestaltung sind ein gleichermaßen zeitintensives wie arbeitsreiches Unterfangen. Bei allen Mühen wird man es aber nie jedem recht machen. Sollte Euch mal ein der Titel einer Ausgabe nicht gefallen, dann schreibt uns, damit wir besser Euren Geschmack einschätzen können (oder überblättert die erste Seite einfach großzügig). Dass im Heft unser Hauptaugenmerk auf informativen Texten und nicht auf seitengroßen Artworks liegt, kann jeder selbst feststellen – Bildschirmfotos hingegen müssen zum Teil natürlich groß sein, da sie eine erhebliche Aussagekraft bezüglich eines Spiels besitzen.

Nochmal PS2-Preis

Ich verstehe zu oben genannten Thema nun wirklich nicht die Aufregung. Gut, es ist nicht gerade werbewirksam, einen Erscheinungstermin nach hinten zu verschieben (bei Software allerdings ein Standard) und dann auch noch den Preis anzuheben...
Aber seien wir doch mal ehrlich: Schon oft haben wir in der Vergangenheit bei Neuerscheinung einer Konsole 600 bis 800 Mark (Playstation, Saturn, PCE/TurboDuo, NeoGeo etc.) ausgegeben. Manche Freaks zahlten sogar über 1.000 Mark für eine Importkonsole. So ist das halt, wenn es etwas Neues auf dem Markt gibt. Und alle Konsolen sind nachher – trotz der Aussage der Hersteller, an dem Einführungspreis keinen Pfennig zu verdienen – preislich rapide in den Keller gestürzt. Und je nach Schwerpunkt der Gründe für die Anschaffung kann man Preisvergleiche anstellen.
Die Priorität liegt bei der Spielkonsole? Die PS2 ist im Vergleich zum Dreamcast doppelt so teuer bei besserer Performance und Abwärtskompatibilität zur Playstation. Und noch immer preiswerter als ein PC, dessen aktuelle Grafikkarten alleine 800 Mark kosten, deren Grafikfähigkeiten nie ausgereizt werden (denn dann gibt es schon die neue Chipversion) und die instabil laufen.
Es soll doch eher ein DVD-Player sein? Ein guter Player kostet 600 bis 700 Mark, d.h. ich bekomme für 250 Mark ein Topkonsole dazu!
Welche Schwerpunkte man sich auch setzt: Auch zu dem aktuellem (Neu-)Preis macht die PS2 eine gute Figur, also User: Lasst das Jammern sein und langt zu. Wer sich den Preis nicht leisten kann, wartet halt einfach sechs Monate und kauft sich dann die Konsole mit Sicherheit deutlich günstiger (insbesondere, wenn jetzt viele Spieler vorübergehend zum Dreamcast abwandern).
Und apropos DVD-Player. Macht doch bitte einmal einen ausführlichen Vergleichstest zwischen den Leistungen eines DVD-Players (z.B. Sony S315/S325) und denen der PS2!

Loewe67@t-online.de

Stimmt! Konsolenfreaks, die alles und zwar sofort haben müssen, können beim Gejammer um 869 Mark nur müde lächeln. Es ist aber eine nicht zu verleugnende Tatsache, dass die PS2 den höchsten Einführungspreis in der PAL-Videospielgeschichte hat (sehen wir einmal vom Neo Geo ab, dass zwar 1.100 Mark gekostet hat, aber nur im europäischen Ausland erschienen ist). Sobald wir die PAL-PS2 in den Händen halten, könnt Ihr mit einem ausführlichen Test der DVD-Leistung rechnen.

Spar-Tipp

Dem euphorischen Herrn, der den Leserbrief 'Zeit und Geld' geschrieben hat, möchte ich sagen: Lesen Sie MAN!AC weiter, denn die sind objektiv und labern ihre Leser nicht wie kleine Kinder an. Suchen Sie sich die Toptitel heraus und spielen diese ausgiebig, damit Sie was von Ihrem Geld haben und nicht unnötig Zeit und Geld für schlechte Spiele investieren. Mache ich auch, funktioniert prima.

BorisPlatner@gmx.net

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), *Freie Mitarbeiter:* David Mohr (dm), Ulrich Steppberger (us), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp), Axel Strom (as)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.maniac-online.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (3,63 DM/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709145
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer, Gaby Frank
Titelmotiv: "Tekken Tag Tournament" © Namco
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky,
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196
Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.
Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

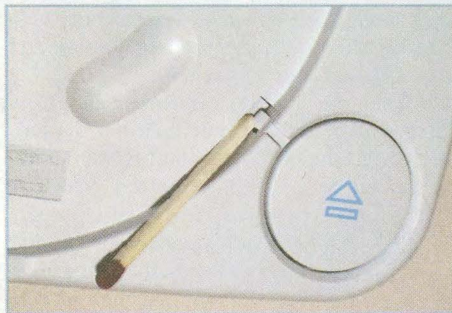
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

Schrumpfkur: PSone

Kurz vor dem PS2-Debüt lockt Sony die Playstation-Traditionalisten mit klassischer 32-Bit-Technik in neuem Gehäuse. Die PSone passt mit Abmessungen von 19,3 x 14,4 x 3,8 cm zwar nicht ganz in die Jackentasche, ist aber zumindest die kleinste und kompakteste CD-Konsole der Geschichte. Für das Zubehör (Dualshock, AV-Kabel, Scart-Adapter und externes Netzteil) und die nötigen Spiele braucht Ihr dann allerdings doch einen Rucksack. Die PSone ist mit jedem Playstation-Spiel kompatibel: Alle Fragen zu Anschluss, Zubehör und Importspielen klären wir auf dieser Seite.



Der neue Deckelschalter befindet sich unter dem Verschlusshaken: Wechseltrick-Experten klemmen ihn mit einem Streichholz nach unten.



Mit dem externen Netzteil der PSone gehören Überhitzung und damit verbundene CD-Probleme der Vergangenheit an.

Schnittstellen: Neben zwei Joypad-, zwei Speicherkarten- und dem Multi-AV-Port besitzt die PSone einen kleinen 7,5V-Anschluss: Im Gegensatz zur 'normalen' Playstation (und allen anderen CD-Konsolen) ist das Netzteil ausgelagert. Was Sony unter dem Gehäuse spart, schleppt der PSone-Spieler jetzt extern mit sich herum. Neben den beiden Schnittstellen entdeckt Ihr zwei Fassungen für das geplante LC-Display, das sein Bild durch den Multi-AV erhält.



Stromversorgung: Das breite Netzteil (ca. 9 x 7 x 3,5 cm) stöpselt Ihr am besten in eine einzelne Steckdose. Bei Steckerleisten gibt's Probleme, denn das Netzteil behindert benachbarte Anschlüsse. An die PSone passt auch ein Universalnetzteil (2,0 A): Achtet auf die Polung des und stellt das Netzteil auf 7,5V.



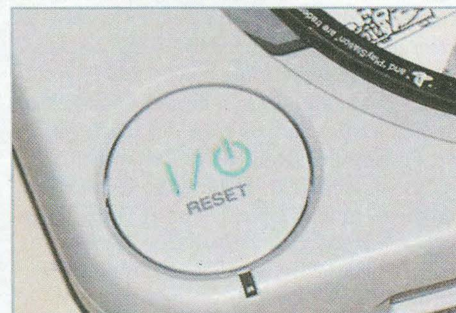
Schnittstellen der PSone: An der Vorderseite findet Ihr Joypad- und MemCard-Slots (oben), an der Rückseite Strom- und Multi-AV-Port (unten).

TV-Anschluss: Dank Multi-AV-Port ist die PSone mit allen TV-Strippen für die Playstation kompatibel, nur beim RGB-Kabel gibt's Probleme. Je nach Fernsehgerät erhaltet Ihr ein AV- oder gar nur ein Schwarz/Weiß-Bild. In diesem Fall hilft ein nicht von Sony lizenzierter Trick: Schaltet Konsole sowie TV ein, zieht das RGB-Kabel aus dem Multi-AV-Port und steckt es anschließend wieder in die Konsole. Wer einen Scart-Umschalter besitzt, wechselt kurz auf einen anderen Scart-Kanal – das Bild erstrahlt scharf und in Farbe. Diese Prozedur ist bei jedem Spielwechsel nötig.

Umbau: Einen Multinormumbau für Importspiele gibt es bislang nicht. Die Systemprogramme der PSone kontrollieren nicht nur die Ländernorm, sondern auch den Lizenzvermerk in jedem Playstation-Spiel. Der 'vierfache' Wechseltrick ist zwar möglich, beschädigt auf Dauer jedoch den CD-Motor. Playstation-Doktoren blockieren den neuen Deckelschalter mit einem Streichholz.

Zubehör: Wegen der Kontrolle des Lizenzvermerks im Titelbild ('Licensed by Sony Computer Entertainment (Europe)') müsst Ihr bei der PSone auf Mogelcombis wie 'Xploder 9000' und 'Game Buster CDX' verzichten. Ohne den Parallelport ist auch passendes Zubehör nutzlos, eine Schnittstelle für Duelle via Linkkabel gibt es nicht. Spezialcontroller wie Lenkräder und Bildschirmwaffen funktionieren dagegen problemlos. *rp*

Muster von Wolfsoft (Tel. 02622/83517 oder www.wolfsoft.de)



Aus Zwei mach Eins: Einen eigenen Reset-Schalter besitzt die PSone nicht, Euch bleibt nur die Wahl zwischen An und Aus.

Spielstandkönig

MULTIKULTI: MemCard-Adapter für den PC kommen aus Fernost und bedienen nur ein Konsolen-System mit Internet-Spielständen – das war einmal. Zubehörhersteller Blaze veröffentlicht mit dem 'MP-XChanger' eine PC-Schnittstelle für Gameboy-Module, Playstation- und N64-MemCards in einem Gerät. Per Verbindungskabel stöpselt Ihr das Zubehör an den Parallelport Eures Rechners, die beiliegende Software speichert Eure Savegames als einzelne Dateien und komplette MemCard-Images. Die Formate sind mit allen Konkurrenzprodukten kompatibel.



HEIMENTWICKLER-FREUNDLICH: Blaze geht noch einen Schritt weiter und unterstützt das Beschreiben des Gameboy-Mogelmoduls 'XploderGB': So bespielt Ihr das Schummelzubehör mit zukünftiger Update-Software oder kleinen Heimentwicklungen. Keine Chance für Raubkopierer: Kommerzielle Spiele sind für den Speicher des 'Xploder GB' zu groß. Der „MP-XChanger" kostet satte 120 Mark und lohnt sich deshalb nur für Anwender mit mehreren Konsolen und Freunde von Do-it-yourself-Software. Um nur Playstation-MemCards auszulesen, spart Ihr mit der Konkurrenz 50 Mark.

LAST RESORT



The Next Generation – es ist soweit! Die Übergabezeremonie ist vollzogen und Michael hat mich als neuen 'Last Resort'-Verantwortlichen vereidigt. In Zukunft werde ich Euch bei sämtlichen virtuellen Nöten mit Rat und Tat zur Seite stehen. Hoffentlich verursacht der haarsträubende Job bei meiner Frisur nicht einen ähnlichen Kahlschlag wie bei Michael...

Euer Max

WWF ROYAL RUMBLE



Alternative Outfits: Obwohl das Äußere eines Wrestling-Stars ein wichtiges Markenzeichen ist, ändern die Großen des Business doch ab und an ihr Auftreten. Wenn Ihr in "Royal Rumble" mit alternativen Klamotten in den Ring steigen wollt, solltet Ihr Euren Kämpfer bei gehaltener **Start**-Taste auswählen.

Vince McMahon: Sehr sparsam sind die Entwickler der Prügelorgie mit Bonus-Charakteren umgegangen. Für das erfolgreiche Abschließen der beiden Spielvarianten gibt es nur je einen neuen Catcher. So wird Vince McMahon freigeschaltet, wenn Ihr im 'Exhibition'-Modus alle zehn Matches gewonnen habt.

Shane McMahon: Auch für den Sieg in der 'Royal Rumble'-Herausforderung gibts nur einen einzigen Zusatz-Ringer. Verglichen mit der Konkurrenz eine sehr mickrige Belohnung für viel harte Arbeit.

Schiri raus! Die Existenz eines Ringrichters bei den choreographierten Wrestling-Veranstaltungen war schon immer fragwürdig. Doch ausgerechnet bei der Dreamcast-Umsetzung der US-Prügelei sorgt der Mann in schwarz/weiß dafür, dass Ihr beim Gebrauch der fiesen Team-Moves vorsichtig sein müsst. Zum Glück ist der Schiedsrichter auch nur ein Mensch und kann durch zwei gezielte Attacken mittels einer der zahlreichen Waffen ins Land der Träume geschickt werden. Jetzt steht dem geballten Einsatz martialischer 'Tag-Team'-Manöver nichts mehr im Weg.

NIGHTMARE CREATURES 2



Cheat-Menü: In Kalistos grausiger Gruselgeschichte fliegen Euch die Fetzen buchstäblich um die bandagierten Ohren. Wenn Ihr vom Fairplay genug habt und lieber unverwundbar gegen die Untoten vorgehen wollt, könnte Euch dieses komfortable Cheat-Menü interessieren. Diverse Schummeleien lassen sich damit problemlos freischalten. Geht während dem Spiel in den Pause-Modus , haltet **L+R** gedrückt und probiert folgenden Code aus.

← B X ← B X ← B X A X

Kalisto-Intro & Artworks: Wenn ihr neben dem Dreamcast noch einen PC mit CD-Rom-Laufwerk daheim stehen habt, könnt Ihr die exklusive Kalisto-Einleitung des Spiels genießen. Einfach die Scheibe im CD-Laufwerk platzieren und mit eurem Media-Player benutzen.
Wer unbewegte Bilder bevorzugt, findet auch noch Artworkmaterial zum Spiel auf dem Datenträger.

Mitmachen & Gewinnen



HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?
Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In dieser Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Spiele für Dreamcast und Playstation unter die Leute. Heute locken die Puzzelei "Magical Drop" und das Tanzspektakel "Space Channel 5"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

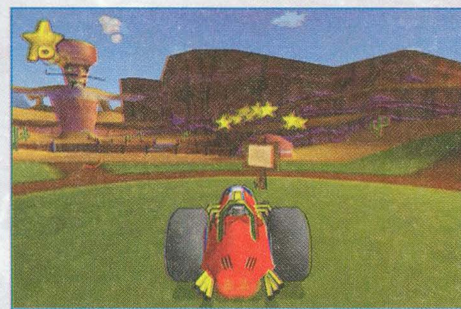
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10 - 86415 MERING

WACKY RACES



Mogeleien: Auch beim aktuellen Infogrames-Funracer lassen sich ein paar nette Cheats aktivieren. Allerdings ist das Menü für die Eingabe der entsprechenden Passwörter versteckt. Wählt als erstes einen Rennfahrer nebst Karosse und einen beliebigen Fahrstil aus. Anschließend sitzt Ihr hinter dem Steuer und könntet das Rennen beginnen. Statt dessen fahrt Ihr aber eine scharfe Kurve, bis Ihr eine Tafel mit Sternen seht. Sobald Ihr diese berührt, gelangt Ihr in ein Menü, in dem folgende Codewörter eigegeben werden dürfen.

ALLE HERAUSFORDERUNGEN UND STRECKEN
WACKYGIVEAWAY
ALLE FAHRZEUGE
WACKYSPOILERS
ALLE FÄHIGKEITEN
BARGAINBASEMENT
KNALLHART-MODUS
CRACKEDNAILS


Sterne voraus: Diese Tafel ist das Tor zum Cheateingabe-Bildschirm.

ECW – ANARCHY RULZ

Bonus-Wrestler, Teil 2: Während der Dreamcast-Titel "WWF Royal Rumble" mit nur zwei Bonus-Kämpfern auskommen muss, gibt es in "ECW – Anarchy Rulz" mehr als wir in eine Ausgabe packen können. Um untenstehende Wrestler freizuspielen, müsst Ihr das 'Heavyweight Belt Tournament' mit dem angegeben Recken auf Schwierigkeitsgrad 'Hard' gewinnen.

HELIA MONSTER
Wrestler: Jason
GABE S.
Wrestler: Lance Storm
ROB FEINSTEIN
Wrestler: Danny Doring
MARTIAN BOY
Wrestler: Tommy Dreamer
MAD GOAT
Wrestler: Electra
JESTER
Wrestler: Francine
JAN E. REGAN
Wrestler: Little Guido
KID
Wrestler: Steve Corino
THE D I
Wrestler: Justin Credible
SALLY M.
Wrestler: Dawn Marie
LANCE STORM
Wrestler: Trainer

Cheats: Aber nicht nur zusätzliche Charaktere winken für Erfolge im 'Heavyweight Belt Tournament', auch 'gewöhnliche' Cheats werden freigeschaltet.

'BIG-HEAD'-MODUS
Wrestler: Simon Daimond
GROßE HÄNDE
Wrestler: Super Crazy
GROßE FÜßE
Wrestler: 'Little' Spike Dudley
SUMO-MODUS
Wrestler: 'Big' Sal E. Graziano

Space Channel 5



DIRTY DANCING: Kommt Weltraum-Tanzfee Ulala aus dem Takt und sieht aus wie Marylin Manson beim Breakdance? Wir schaffen Abhilfe! Mit untenstehender Mogelei schaltet Ihr den Autotanz-Modus ein und swingt Euch locker-flockig durch die wüstesten Szenen. Haltet während des Spiels die L- und R-Taste gedrückt und gebt dann folgenden Code ein. Zur Bestätigung schreit Ulala leise.

↑ ← A ← ↓ → B → B



Space up your Life! Benutzt den Code, sobald Ulala anfängt, durch die Gegend zu laufen.

MARIO PARTY 2



Bowser-Land: Die kunterbunte 'Mensch ärger dich nicht!'-Variante von Nintendo bietet jede Menge Platz für zusätzliche Szenarien und versteckte Mini-Spiele. Vor dem Vergnügen wartet allerdings ein hartes Stück Arbeit: In das obligatorische Bowser-Land gelangt Ihr, indem Ihr alle fünf regulären Spielbretter mit jedem Charakter durchzockt.

'Mini-Game'-Coaster: Im 'Mini-Game'-Land könnt Ihr Euch den speziellen 'Coaster'-Modus verdienen, der alle vorhandenen Geschicklichkeitsprüfungen am Stück serviert. Kauft einfach sämtliche Mini-Spiele ('1 vs. 3', '2 vs. 2' und '4 vs. 4') bei Woody ein und schon könnt Ihr loslegen.

Item-'Mini-Games': Wenn Ihr den Coaster freigeschaltet habt, müsst Ihr ihn nur noch auf dem normalen Schwierigkeitsgrad durchackern. Glückwunsch! Jetzt lässt sich eine neue Sorte von Mini-Spielen käuflich erwerben: die Item-'Mini-Games'.

Battle-'Mini-Games': Auf ähnliche Weise erhaltet Ihr auch die martialischen Battle-'Mini-Games'. Knackt den 'Mini-Game'-Coaster auf der harten Schwierigkeitseinstellung und holt Euch so die kurzweiligen Kampfspielchen.

Rush 2049



CHEAT-MENÜ: Ihr habt auf den Straßen von San Francisco Probleme und baut häufig Totalschäden? Sorgt einfach mit diesem geheimen Cheatmenü für ausgewogene Verhältnisse. Wählt im Hauptbildschirm das Feld Optionen an, bestätigt dann aber nicht, sondern drückt gleichzeitig

L + R + Z + C↑ + C→

UNVERWUNDBARKEIT: Seid Ihr im Cheatmenü angekommen, stellt ihr den Cursor auf Unverwundbarkeit und gebt diese Tastenkombination ein.

C→ ← → → ← C← + C↓ + Z

ALLE TUNINGTEILE: Für ungetrübte Bastelfreuden sorgt diese Schummelei, die ebenfalls im Menü angewählt und mit folgendem Code aktiviert wird.

L + R + Z C↓ C↑ C← C→ L + R + Z

SCHNELLSTART: Mit dieser Mogelei versenkt Ihr garantiert jeden noch so aufgebohrten Konkurrenten. Im Rennen-Modus haltet Ihr während des Startcountdowns die L-Taste gedrückt. Erreicht der Countdown die 3, lasst ihr L los und haltet stattdessen die R-Taste. Bei der 2 haltet ihr wieder L statt R. Steht der Zähler auf 1 wird dann noch einmal die R-Taste aktiviert und dafür L losgelassen. Habt Ihr exakt gedrückt, folgt ein Schnellstart!

BONUSSTRECKEN: Ganz fleißigen Rasern werden noch drei Spezialstrecken spendiert, die Ihr mit Erledigung folgender Aufgaben erhaltet.

Mission-Kurs: Beendet das Anfänger-Rennen auf dem ersten, zweiten oder dritten Platz.

Presidio-Kurs: Belegt beim Normal-Rennen einen der ersten drei Plätze.

Gauntlet-Kurs: Werdet im Fortgeschrittenen-Modus mindestens Dritter.

NFL BLITZ 2001



Codes: Der Herbst ist gekommen und die Football-Rüpel schlüpfen wieder in ihre dicke Polsterung. Wie in allen Vorgängern findet Ihr auch in 'Blitz 2001' etliche Cheats in den Umkleideräumen. Die untenstehenden Zahlen geben an wie oft Ihr im Ladebildschirm jeweils die Turbo-, Sprung- und Pass-Taste drücken müsst.

UNENDLICH TURBO
5 1 4 ↑
ENDLOS WEITE PÄSSE
2 2 3 →
SCHNELLERER TURBO
0 3 2 ←
BESSERE OFFENSE
3 1 2 ↑
BESSERE DEFENSE
4 2 1 ↑
BESSERE MITSPIELER
2 3 3 ↑
BESSERE BLOCKER
3 1 2 ←
FIESE BLITZE
0 4 5 ↑
MONSTER-FIELD-GOALS
1 2 3 ↑
KEINE INTERCEPTIONS
3 4 4 ↑
WENIGER FUMBLES
4 2 3 ↓
PUNTEN VERBOTEN!
1 5 1 ↑
'FIELD-GOAL'-WERTE
0 0 1 ↓
KEINE SPIELZUGAUSWAHL
1 1 5 ←
ALLES UNSICHTBAR
4 3 3 ↑
RIESENFOOTBALL
0 5 0 →
'BIG-HEAD'-MODUS
2 0 0 →
KEINE KÖPFE
3 2 1 ←
GEMEINE COMPUTERGEGNER
3 1 4 ↓
SCHNEE
5 2 5 ↓
REGEN
5 5 5 →
SCHÖNES WETTER
2 1 2 ←

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Killer-Cheat: Im Nachfolger zu Activisions erfolgreicher Skater-Action gibt es eine Menge hilfreicher bis blödsinniger Cheats zu entdecken. Im Normalfall verdient Ihr Euch die Mogeleien durch fleißiges Freispielen. Schneller geht es aber mit unserem ultimativen Passwort, das von Spezialcharakteren bis hin zu den coolen FMV-Sequenzen alles aktiviert. Haltet im Pausemodus einfach **L1** gedrückt und gebt die folgende Kombination ein.

× × × ■ ▲ ↑ ↓ ← ↑ ■ ▲ × ▲ ● × ▲ ●

Wer nicht alle Cheats benötigt, sondern sich gezielt einige Kniffe herauspicken will, benutzt die folgenden Codewörter.

Killer-Skater: Wollt Ihr die Attribute Eures Rollbrett-Fahrers bis aufs Maximum steigern, drückt im Pause-Bildschirm bei gehaltener **L1**-Taste

× ▲ ● ■ ▲ ↑ ↓

Turbo-Modus: Für alle, die schon immer mal auf einem Skateboard dem Geschwindigkeitsrausch verfallen wollten, ist die folgende Variante geeignet, durch die Ihr um 25 Prozent schneller durch die Arenen brettert. Wie gehabt, während der Spielpause **L1** gedrückt halten und den folgenden Code einhacken.

↓ ■ ▲ → ↑ ● ↓ ■ ▲ → ↑ ●

Programmierer-Skater: Mit diesem netten Cheat lasst Ihr die Entwickler von Neversoft selbst zum Skateboard greifen. Betätigt während des Spiels Start, haltet die **L1**-Taste und gebt

↑ ■ ■ ▲ → ↑ ● ▲

ein. Verlasst jetzt das Spiel und geht im Hauptmenü in den 'Mach Dir den Skater'-Modus. Wenn Ihr jetzt den Charakter nach einem Entwickler des Neversoft-Teams benennt (die Namen stehen alle in der Anleitung) steigt der Auserwählte auf das Skateboard.

Volle Special-Leiste: Die feinen Special-Moves stehen Euch im Normafall erst nach längeren Grind- und Kick-Combos zur Verfügung. Wollt Ihr sofort loslegen, benutzt Ihr diese Tastenkombination (im Pausemodus die **L1**-Taste gedrückt halten).

× ▲ ● ● ↑ ← ▲ ■

'Big-Head'-Modus: Für alle 'South Park'-Fans dürfte dieser Cheat interessant sein. Verleiht Eurer Spielfigur die Proportionen von Kenny & Co, indem Ihr während der Spielpause bei gehaltener **L1**-Taste die folgenden Tasten betätigt.

■ ● ↑ ← ← ■ → ↑ ←

Fat Bottomed Skater: Der zweite Cheat für 'South Park'-Jünger. Ein Skater so grazil wie Eric Cartman? Kein Problem mit unserem Cheat. Pausiert das Spiel und gebt bei gedrückter **L1**-Taste folgenden Code ein.

× × × × ← × × × × ← × × × × ←

Je öfter Ihr die Kombination eingebt, desto fetter wird Eure Sportskanone. Viel Spaß beim experimentieren.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

Codes: Pünktlich zum Fest der Liebe kommen die grünen Plastiksoldaten wieder aus der Spielzeugkiste gekrochen. Furchtlos treten die Jungs um Sergeant Hawk ein weiteres Mal gegen ihren Lieblingsfeind General Plastro an. Wie bereits in den Vorgängern warten jede Menge Level darauf, von den bösen Buben in braunen Uniformen gesäubert zu werden. Wer nicht das ganze Spiel durchzocken, sondern nur einen Blick auf spätere Aufgaben werfen will, ist mit unseren Level-Codes bestens bedient,

LEVEL 2: BRIDGE
FLLNGDWN
LEVEL 3: FRIDGE
GTMLK
LEVEL 4: FREEZER
CHLLBB
LEVEL 5: INSIDE WALL
CLSNGN
LEVEL 6: GRAVEYARD
DGTHS
LEVEL 7: CASTLE
FRNKNSTN
LEVEL 8: TAN BASE
BDBZ
LEVEL 9: REVENGE
LBBCK
LEVEL 10: DESK
DSKJB
LEVEL 11: BED
GTSLP
LEVEL 12: BLUE TOWN
SMLLVLL
LEVEL 13: CASHIER
CHRGT
LEVEL 14: TRAIN
NTBRT
LEVEL 15: ROCKETS
RDGLR
LEVEL 16: POOL TABLE
FSTNLS
LEVEL 17: PINBALL TABLE
WHSWZRD

TOCA WORLD TOURING CARS

Cheats: Obwohl ganz Deutschland gerade im Schumi-Fieber steckt, erfreuen sich auch die Tourenwagen der TOCA-Serie großer Beliebtheit. Ein paar Cheats, die Euch im aktuellen Teil der Renn-Trilogie zur Pole Position verhelfen sollen, könnt Ihr Euch durch ausreichend Meisterschaftspunkte erarbeiten. Einfacher geht es mit unseren Codewörtern, die im Optionen-Bildschirm unter dem Menüpunkt 'Bonus' eingegeben werden (Achtung: nicht unter 'Zugriffscodes').

EXTRA PS
GRUNTSOME
NITRO-TASTE
GLYCERINE
UNZERSTÖRBARES AUTO
MADCAB
CHROMWAGEN
T2
70ER-FEDERUNG
VANISHING
GERINGE SCHWERKRAFT
EUROPA
SPIEGELMODUS
WEFLIPPED
SCHWIERIGES BONUSAUTO
REARFEAR
VERSCHWOMMEN
ETHANOL
DOPPELTE HÖHE
TWINPEAKS



Böse Falle: Die Cheats werden nicht unter 'Zugriffscodes', sondern unter 'Bonus' eingegeben.

Dave Mirra Freestyle BMX



SLIM JIM: Könnt Ihr Euch VIVAs Vorzeige-Hampel Lämmerman auf einem BMX-Bike vorstellen? Nein? Dann probiert folgenden Cheat aus. Im Fahrerauswahl-Menü betätigt Ihr die Tasten

↓ ↓ ← → ↑ ↑ ●

ALLE BIKES: Wollt Ihr alle Modelle des BMX-Fuhrparks testen, ohne sie vorher freizuspielen? Begebt Euch in das Auswahl-Menü der Fahrrad-Typen und drückt

↑ ← ↑ ↓ ↑ → ← → ●

ALLE STYLES UND LEVEL: Für Leute mit ganz wenig Zeit gibt's diesen komfortablen Cheat, der Euch in Windeseile alle Styles und Level zugänglich macht. Wenn Ihr im 'Styles-Auswahl'-Menü seid, tippt Ihr einfach

← ↑ → ↓ ← ↓ → ↑ ← ●

SPECIAL-MOVES: Alles, was Euch die Anleitung vorenthält:

CAN-CAN BACKFLIP
→ ↓ ■
CAN-CAN LOOKDOWN
← ← ■
DECADE AIR
→ ← ■
FRONTFLIP
↑ ↑ ■
PEDULUM AIR
→ → ■
SWITCH HANDER
→ → ●
UN-LOOKDOWN
← ← ■
X-DOWN
↑ ↑ ●

KOUDELKA PLAYER´S GUIDE



Nementon Abbey, Abberyswyth, Wales: Am 31. Oktober 1898 beginnt hier für die junge Zigeunerin Koudelka der Albtraum ihres Lebens – den Ihr mit dieser Komplettlösung zwar nicht angst-, hoffentlich aber stressfrei genießen könnt. *mw*

CD1 - Das Kennenlernen

Von Werwölfen...

Im großen Raum nach dem Intro trefft Ihr den Dieb Edward, der von einem Werwolf bedroht wird. Nehmt Edwards Revolver und schickt das Vieh mit drei bis vier gezielten Schüssen in die ewigen Jagdgründe. Nach dem Kampf lernt Koudelka den Feuer-Zauber. Die junge Frau und ihr Partner verlassen die Scheune durch die Tür auf der linken Seite.

...und Hausmeistern

Hebt den Heiltrank auf und verlasst den Raum durch die Tür am unteren Bildrand. Steigt im nächsten Areal die Stufen links auf den Sims hinauf, sammelt die Pistolenmunition ein und klettert die Leiter am linken Rand empor. Oben angekommen, nehmt Ihr eine Klosterkarte mit, die Euch fortan die Orientierung erleichtert. Weiter hinten im Raum gibt es noch leckeres Brot, dann müsst Ihr wieder runter und durch die Türe rechts gehen. Ihr steht in einem Flur, den Ihr zunächst nach hinten absucht. So findet Ihr hinter dem Bild eines Dampfschiffes einen Dolch und in der Nähe der Tür einen Teliswein. Den Dolch drückt Ihr Edward in seine bis dato blanken Hände und begebt Euch dann über die Treppe in den ersten Stock. Hinter der ersten Tür auf der linken Seite trefft ihr Ogden und Bessy Hartmann, die herzigen Hausmeister dieses goldigen Gemäuers.



Schlemmerreise durch Wales

Ihr genießt die Bewirtung, sackt Munition ein und verlasst die Beiden alsbald wieder. Hinter der nächsten Tür auf der linken Seite befinden sich ein paar Stufen, die in eine Küche führen. Ihr findet ein Gegengift im Raum hinter der Tür in der rechten Ecke der Küche. Geht zurück, sammelt noch das Küchenmesser und den Käse ein und verlasst die Küche durch die Tür bei den Stufen. Ihr befindet Euch jetzt in der Schmiede, wo Ihr Telis, einen Hammer und ein Stahlrohr aufnehmt. Heilt Euch vollständig, gebt Edward die stärkste Nahkampfwaffe und lasst Koudelka solange Teliswein trinken, bis ihre Magiepunkte voll aufgeladen sind. Dann geht Ihr durch die Türe am anderen Ende des Raumes.

Little Shop of Horrors

Ihr kommt nun in einen Kräutergarten. Vor Euch liegt ein ohnmächtiger Mann und Koudelka befällt eine seltsame Vorahnung (die sich im weiteren Spielverlauf übrigens immer dann meldet, wenn ein Bosskampf bevorsteht). Sobald Ihr den Raum durchquert, greift Euch eine gewaltige Monsterpflanze an. Nachdem die teuflische Todestulpe besiegt ist, bekommt ihr den Geysir-Zauber und ein Statuen-Halsband. Zudem könnt Ihr am Weihwasserbecken das Spiel sichern und Eure Energie wieder auffüllen. Der Mann, der am Boden lag, stellt sich als James O´Flaherty vor und begleitet Euch fortan.

Eye of the Beholder

Jetzt geht Ihr zurück durch die Küche, weiter ins Treppenhaus und nach oben in den zweiten Stock. Folgt dem Flur bis zum Ende und marschiert durch die Tür, wo ihr vorher Telis gefunden habt. Ihr durchquert jetzt immer geradewegs die Räume, sammelt im Hühnerstall die Pistolenmunition auf und geht durch die nächste Tür, bis Ihr im Korridor im zweiten Stock steht und einen temporären Spielstand anlegen könnt. Wenn Ihr versucht, die Tür am Ende des Ganges zu öffnen, werdet Ihr von drei glubschäugigen Zwischengegnern attackiert, von denen Ihr den Tornado-Zauber ergattert.

Eine Hochzeit und viele Todesfälle

Durch die Tür in der linken Wand geht es jetzt in den unappetitlichen Gefängnistrakt. Sammelt den Telis auf und lauft nach links, wo ihr eine Kiste findet, die Tagebücher enthält (Code: 7038). Durchschreitet die Tür bei der Kiste und öffnet den Schrank rechts daneben. In diesem befindet sich eine Mumie im Brautkleid, die Euch gleich zum Polterabend einladen will. Zeigt der runzeligen Dame, wo der Hammer hängt und nehmt nach Eurem Sieg aus dem Schrank eine Strickleiter. Außerdem erhaltet Ihr den Megalith-Zauber. Verlasst jetzt den Raum auf dem Weg, den Ihr gekommen seid, und geht den Gefängniskorridor weiter, bis Ihr dem Kindgeist Charlotte begegnet. Benutzt dann die Strickleiter an der Abbruchkante und klettert runter in den ersten Stock.

Der Vater aller Spiegel

Holt Euch rechts Trockennahrung und Munition und geht dann links durch die Tür. In den Priesterquartieren hebt Ihr das rote Glasstück auf und steigt hinauf zum Altar mit dem Glasfenster. Wie Koudelkas Vorahnung Euch schon mitgeteilt hat, steht ein recht harter Bosskampf gegen Eure eigenen Spiegelbilder bevor. Nach dem Gefecht erweitert Ihr Euer Wissen um den Wiederbeleben-Zauberspruch und erhaltet ein Paar Statuen-Ohrringe. Speichert am Altar und geht durch die Tür auf der rechten Seite. Nach einer Videosequenz fallt Ihr durch den Fußboden in den Keller.

Allgemeines

Trainieren, trainieren, trainieren: Um die zahlreichen Kämpfe und die Endgegner in "Koudelka" zu überstehen, ist fleißiges Üben angesagt! Benutzt nach einem Bosskampf die Speicherstelle als Basis und stürzt Euch von dort aus in möglichst viele Zufallsbegegnungen. Kehrt zwischendurch immer zum Heilen zurück. In keinem Rollenspiel steigt man schneller in den Erfahrungsstufen auf wie bei "Koudelka"! Trainiert zwei bis drei Stunden und Ihr könnt die Endgegner teilweise mit einem Schlag töten!

So steigert Ihr richtig: Achtet generell darauf, die Konstitution und Beweglichkeit Eurer Charaktere nicht zu vernachlässigen. Ansonsten solltet Ihr Euch bei Koudelka selbst auf die magierelevanten Werte Weisheit und Intuition konzentrieren. Bei Edward steigert Ihr am besten Stärke und Geschicklichkeit. James sollte man in eine der beiden Richtungen spezialisieren.

Die beste Formation: Edward in der Frontlinie vor dem Zigeunermädchen bildet eine bewährte und funktionelle Kampfaufstellung. Mittels einer guten Nahkampfwaffe übernimmt er den physischen Part. Dahinter steht Koudelka und zaubert; rechts von ihr platziert Ihr James, der mit Fernwaffen einzelne Gegner auf Distanz erledigt.

CD 2 - Die Trennung

Keller-Keilereien

Ihr landet unsanft in einer Gefängnisszelle im ersten Stock des Kellers. Durchsucht den Leichnam, nehmt Pistolenmunition und Gegengift und untersucht dann das Gitter. Charlotte erscheint und verkündet Euren baldigen Tod. Danach greift Euch der Geist eines Fechtmeisters an, den Ihr flott in eine bessere Welt schickt. Sobald der Untote verschwunden ist, bricht links von Euch ein Stück Mauerwerk ein – durch die Lücke verlasst Ihr die Zelle. Im Folterkabinett hebt Ihr vom Tisch die magische Keule und vom Boden bei der rechten Wand den Schlagring auf. Dann steigt Ihr die Stufen empor und befindet Euch in einem Kellergang.

Tief nach unten

Ignoriert fürs Erste die beiden Mädchenleichen Vigna und Valna und geht durch die Doppeltür auf der rechten Seite. Im grünlich schimmernden Kellertunnel nehmt Ihr den Whiskey mit, der bei einem der Skelette liegt, und betretet durch die nächste Tür den Raum mit dem Säuretank. Um die ätzende Flüssigkeit mitzu-

nehmen, benötigt Ihr ein Behältnis, deshalb könnt Ihr fürs Erste nichts ausrichten. Geht weiter in den Raum hinein und wendet Euch bei den beiden blauen Säulen nach links. Ihr betretet einen entweihten Schrein und ein weiterer Boss attackiert Euch. Nach dem Gefecht gegen den garstigen Wackelpeter bekommt Ihr den Statuen-Ring und dürft wie gehabt Eure Energie auffüllen und speichern. Wandert nun zurück und im Säureraum nach links, sammelt unterwegs die Pistolenmunition auf und geht durch die nächste Tür.

Ziegen und Zeichen

Nehmt die Munition und die Armbrust, die auf dem Tisch am unteren Bildrand liegen. Zwei Türen stehen zur Wahl: Ihr geht durch die ganz linke, denn die andere ist momentan verschlossen. In der hinteren Wand ist eine Ziegenstatuette eingeschlossen, die Ihr noch nicht mitnehmen könnt. Merkt Euch den Platz und steigt die Treppen nach oben, wo Ihr Euch die Symbole am linken Türpfosten merkt. Nehmt den großen Telis mit und geht durch die linke Tür.

Bären und Briefe

Nehmt hier die Steinplatte, die Löwenstatuette und den Teddybär auf. In dem Plüschtier findet Ihr einen alten Brief. In der Nähe des Tisches, auf dem die beiden Gegenstände lagen, durchquert Ihr eine Tür und stürzt Euch in einen weiteren harten Endgegnerkampf. Habt Ihr den stachligen Gesellen überwunden, bekommt Ihr das magiesteigernde Teufelshorn, das Ihr Eurem stärksten Magier geben solltet. Sichert das Spiel, geht zurück zum unteren Treppenabsatz und nehmt nun die Ziegenstatuette aus der Wand. Begebt Euch wieder nach oben zum Schrein, wo sich der letzte Endgegner befand, und geht durch die Türe rechts.

Der einsame Schütze

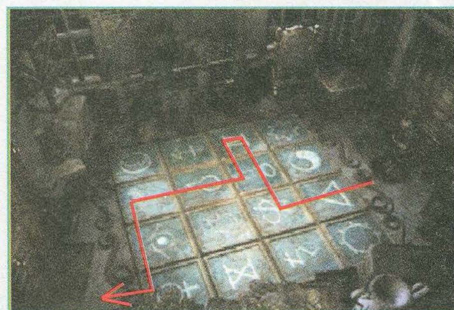
Ihr betretet eine riesige Lagerhalle und werdet von einem verrückten Revolverhelden überrascht, der Euch den Kronleuchter auf den Kopf fallen lässt. Nehmt aus den Trümmern den Arm des heiligen Daniel mit, und geht die Treppe nach oben. Jetzt zeigt sich der Todesschütze – ein verwirrter Dieb – den Ihr besiegt, indem Ihr zuerst seine Deckung kaputt schlagt. Hat der einsame Schütze seine letzte Kugel verschossen, durchsucht Ihr ihn und findet eine äußerst wirkungsvolle Pistole und den roten Schlüssel. Geht die Treppe wieder nach unten und steigt die Kisten hinauf zu einer Tür, die Ihr öffnet.

Schnüffeleien

Geht nach unten zur Wohnung der Hausmeister und öffnet die Tür mit dem roten Schlüssel. Nehmt die Drachenstatuette vom Tisch und eine Brosche aus der Schublade an der Rückwand. Wendet Euch nach links, greift die Gewehrmunition und geht durch die Tür in einen Raum mit vielen Bildern. Seht Euch den Wandschmuck an und nehmt vom Tisch Valnas Puppe, eine Holzmaske findet Ihr im hinteren Teil des Zimmers. Begebt Euch jetzt in den Raum, in dem der große Schatz liegt, und öffnet die bislang verschlossene Tür. Sie führt Euch ins Zimmer des Diebes, der Euch vorher beschossen und mittlerweile das Zeitliche gesegnet hat. Nehmt die Spieldose und betrachtet die Symbole auf der Kiste (prägt Euch die rote Linie genau ein).

Der Rätselraum

Kehrt zur Leiche des Diebes zurück und durchschreitet die Tür neben ihm. Ihr befindet Euch in einem Lagerraum mit Symbolen auf dem Boden. Lauft zuerst den Weg entlang, der auf der Kiste des Diebes mit der roten Linie gekennzeichnet war. Folgt dann den Symbolen in der Reihenfolge, die Ihr vorher auf dem Türpfosten gesehen habt. Die Tür öffnet sich und Ihr könnt hindurchgehen.



Die Tür am anderen Ende des Raumes öffnet sich erst, wenn Ihr den richtigen Weg über die Symbole wählt. Folgt einfach der roten Markierung.

In der Bibliothek

Lauft geradewegs an den Bücherregalen vorbei in das Büro und nehmt das ockerfarbene Glas mit. Den Code für den Schrank gibt es später. Verlasst den Raum wieder und begebt euch nach unten zur Uhr. Greift Euch die Gewehrmunition und lauft zur Tür rechts neben der Uhr. Hebt den großen Heiltrank auf und betretet den Druckerraum. Hier erhaltet Ihr eine neue Kloster-Karte, wenn Ihr die Steinplatte in die Druckerpresse legt. Eure Aktion bringt zudem einen Teil der Wand hinter Euch zum Einsturz.

Bär, Drache und Ziege

Geht durch das entstandene Loch und hebt in dem Geheimzimmer eine Grammophonscheibe und die Armbrustpfeile auf. Kehrt zurück und betretet den Raum hinter der Tür in der rechten oberen Ecke des Druckerzimmers. Hebt im Weinkeller die Gewehrmunition und das blaue Glasstück auf. Setzt jetzt in die Tür vor Euch die drei Tierstatuetten ein und geht hindurch. In einem Raum voller Bücherregale bekämpft Ihr eine Chimäre und erlangt so nach Eurem Sieg eine Statuen-Krone.

Das Archiv

Untersucht die Pflanze auf der rechten Seite des Regals und erfahrt mehr über James Vergangenheit. Zurück im Geheimraum durchquert Ihr die Tür auf der unteren rechten Seite, im folgenden dreieckigen Korridor wendet Ihr Euch nach links. Nun kommt Ihr in eine Kirche, von deren Fußboden Ihr ein Reliefstück aufgabelt. Dieses befördert Ihr anschließend zurück zur Uhr hinter dem Druckzimmer.

Der Weg führt durch die Uhr

Steigt die Kisten nach oben auf die Uhr und setzt das Fundstück in das Relief oberhalb der Uhr ein. Das Relief schwingt zur Seite und gibt Euch den Weg frei in einen bläulich schimmernden Raum mit farbigen Symbolen auf dem Boden. Sobald Ihr den Raum betretet, beginnt die Spieldose eine Melodie von sich zu geben. Diese müsst Ihr nachspielen, indem Ihr auf die Symbole in folgender Reihenfolge tretet: oben rechts, oben links, unten links, unten rechts.

Der Mann im Sarg

Die Tür in den nächsten Raum öffnet sich und Ihr tretet hindurch. Nach einem schockierenden ersten Treffen mit dem nicht mehr ganz frischen Roger Bacon nehmt Ihr hier die grüne Glasscherbe auf. Begebt Euch nun den ganzen Weg durch die Uhr und das Druckerzimmer zurück in die Kirche, wo Ihr das Reliefstück gefunden habt. Wendet Euch nach links und schaut Euch im Seitenschiff der Kirche um, wo Ihr alle Glassplitter in das große Farbfenster einsetzt. Habt Ihr die Restaurierung beendet, bekommt Ihr eine Kombination aus griechischen Buchstaben, die Ihr an dem Schränkchen im Bibliotheksbüro (dem Fundort des ockerfarbenen Glases) einsetzt. Die so erhaltenen Briefe von Charlottes toter Mutter, benötigt Ihr unbedingt, um Charlottes Seele zu retten (und um nicht gegen sie kämpfen zu müssen).

Allerheiligen

Durch die Reparatur des Glasfensters wird zudem die große Doppeltür im hinteren Hauptschiff der Kirche geöffnet, durch die Ihr jetzt geht. Ihr steht in einer riesigen Kathedrale. Lauft erst zu dem Teil des Gewölbes, der in blaues Licht getaucht ist, und lasst Euch durch den Anblick, den Ihr durch das Loch in der Wand erhaltet, schockieren. Bewegt Euch jetzt zur anderen Seite des Kirchenschiffes und hört die Glocken zum Allerheiligenfest läuten! Nun attackiert Euch ein grausamer Gargoyle. Edward und James werden von Euch getrennt, sodass Ihr mit Koudelka auf Euch allein gestellt seid. Versucht nicht, den Gargoyle zu töten – Ihr habt keine Chance. Drückt stattdessen den Kreisknopf und flieht aus dem Kampf. Sichert Euer Spiel, lauft weg von der Kirche und hofft, dass Ihr Eure Kameraden auf der dritten CD wieder trefft...



CD 3 - Die schreckliche Wahrheit

Alone in the Dark
So leicht kann es gehen: Eben noch in bestem Soap-Opera-Stil mit ihren Kollegen streitend, befindet sich Koudelka nun plötzlich mutterseelenallein in der riesigen Abtei. Euer nächstes Ziel ist es, schnellstens die Kameraden wiederzufinden; wer weiß, was die Burschen ohne Euch so treiben?

Der Anhänger
Ihr befindet Euch jetzt vor der düsteren Kathedrale in einem Areal mit einem gewaltigen Brunnen, der von vier Frauenstatuen umgeben ist. Umrundet den Brunnen und verteilt folgende Gegenstände an die Statuen: die Statuenohrringe, das Statuenhalsband, den Statuenring sowie die Statuenkrone. Habt Ihr alle Schmuckstücke platziert, kehrt Ihr zurück zum Brunnen und sammelt von dessen Rückseite den Anhänger auf. Dieses im Dunkeln schimmernde Kleinod ist extrem wichtig. Verliert es auf keinen Fall, sonst könnt Ihr das Spiel nicht lösen!



Stellt Euch vor die leuchtende Stelle an den Brunnen. Wenn Ihr nun den Rand absucht, erhaltet Ihr den unverzichtbaren Anhänger.

Es leben die Hartmans
Kehrt zurück zur Frontseite des Brunnens und öffnet die Tür zu seinem Inneren, die bis jetzt vom Wasser verdeckt war. Hier bekommt Ihr eine gewaltige, blutüberströmte Guillotine zu Gesicht. Sammelt rechts hinten die Munition auf, bevor Ihr hinter der grausigen Maschine die Leiter nach unten nehmt. Dort angekommen, dürft Ihr erst einmal eine der genialsten Videosequenzen im ganzen Spiel bestaunen, mehr über die schrulligen Hausmeister erfahren und der Frage nachgehen, was Bessy Hartman mit Kurt Cobain gemeinsam hat.

Wiedersehen macht Freude
Nach dem Ableben der Hartmans hebt Ihr Bessys Flinte nebst Muntion auf und untersucht ihren Leichnam, was den blauen Schlüssel zu Tage fördert. Vom Altar nehmt Ihr die Blutflasche mit und geht von dort zum klemmenden Tor in der rechten Wand. Unterhaltet Euch durch den Spalt mit Edward und marschiert dann zur Bibliothek. Verlasst den Raum durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Durchquert den Tunnel und betretet anschließend eine große mystische Halle, in der Euch ein grobschlächtiger Endgegner erwartet. Vermöbelt den wilden Watz und speichert Euer Spiel.

Der Altar der Dunkelheit
Wendet Euch nach links und durchschreitet die Tür. Im folgenden Gang gebt Ihr der Statue auf der linken Seite die Flasche mit dem Blut und steigt dann hinab in den Geheimraum hinter ihr. Sprecht die groteske Gestalt an und erhaltet so einige Tipps zum weiteren Spielverlauf. Es gibt insgesamt 16 Hinweise, die Ihr alle hören könnt, wenn Ihr den Raum immer wieder verlasst und neu betretet. Sammelt anschließend die römischen Nüsse im Korridor auf und öffnet das Tor am Ende. Durchquert den nächsten Gang von rechts nach links, steigt dann über die Metallbrücke und klettert zum Schluss die Leiter nach oben. Vergesst nicht, vorher die Patronen aufzusammeln, die in einer Ecke für Euch bereitliegen.

Friedhof der Kuschelmönche
Geht auf dem Friedhof immer weiter nach links, um das Grab des heiligen Daniel zu finden. Hier sammelt Ihr Vignas Puppe auf, anschließend betet Koudelka. Nach einem ulkigen Dialog mit dem verschrumpelten Roger Bacon öffnet sich das Tor zum dreieckigen Korridor, hinter dem die Bücherei und Eure Kumpane warten. Vorher betretet Ihr allerdings noch den hinteren Teil der Begräbnisstätte durch ein Tor in der Friedhofsmauer. In einer kleinen Grotte ganz links findet Ihr das Grab des misslaunigen Geistermädchens Charlotte, an dem Ihr ebenfalls zum Gebet niederkniet. Dann kehrt Ihr durch das Tor, das Roger für Euch geöffnet hat, in die Bibliothek zurück und trefft Euch mit Edward und James, der einiges zu berichten hat.

Charlottes Erlösung
Jetzt solltet Ihr der kleinen Charlotte den ewigen Frieden verschaffen. Begebt Euch zurück in die Kellergewölbe und zu dem Punkt, an dem die beiden Mädchenleichen vor der verschlossenen Türe lagen. Gebt ihnen ihre Puppen und nehmt den grünen Schlüssel, mit dem Ihr die Tür hinter den Körpern öffnet. Hebt im folgenden Raum den Heiltrank auf und klettert ein Stockwerk höher, wo ein weiterer Trank und der geheime Zugang zu Charlottes Zelle wartet. Betretet das Esszimmer und tötet alle Möbelstücke, die Euch angreifen.

Patricks Gemächer
Schnappt Euch die Brosche und nehmt die Tür in der Ecke des Raumes, um in einen weiteren Kellergang zu gelangen. Durchsucht den Leichenhaufen, um Telis und Pistolenmunition zu erhalten, und sperrt die folgende Tür mit dem blauen Schlüssel auf. Nun steht Ihr in Patricks feudalen Gemächern. Ignoriert für einen Moment die Prunktreppe und geht durch die Tür zu ihrer linken, ohne die Flintenmunition zu vergessen. Hinter der Tür erwartet Euch der Grammophon-Raum. Legt die Scheibe aus dem Weinkeller in den Plattenspieler und nehmt die Notizen aus der sich öffnenden Schublade. Lest diese und geht durch die Tür in den Raum am Ende des Grammophon-Zimmers.

Patricks Laboratorium
Tötet den Endgegner und speichert Euer Spiel am Weihwasserbrunnen. Jetzt erklimmt Ihr die prunkvolle Treppe im Eingangsbereich von Patricks Gemächern. Oben wendet Ihr Euch nach links und geht durch die Tür. Betrachtet die Lexika im Regal an der Rückwand, um auf den Buchrücken das griechische Wort 'Hestia' (= Kamin) zu lesen. Sammelt an der rechten unteren Ecke die Flintenpatronen auf und geht in den nächsten Raum. Nehmt hier aus dem Regal die leere Flasche und vom Tisch den Memozettel. Hinter dem Mobiliar findet Ihr zudem Gewehrmunition. Kehrt dann zurück zum Eingangsbereich. Rechts neben der Treppe stehen einige aufgetürmte Kisten an der Wand, die Ihr hochklettert. Durch die nun folgende Tür kommt Ihr in einen Raum, in dem Ihr erst die Tür zur rechten entriegelt und anschließend links die Statue im Regal bewegt, um eine Geheimtür links davon zu öffnen. Hinter der Tür befindet sich eine Geheimbibliothek sowie der kernige Roger Bacon, mit dem Ihr Euch kurz unterhaltet.

Unter Patricks Gemächern
Verlasst Patricks Gemächer und kehrt durch Charlottes Zelle zurück in den Säuretankraum. Hier füllt Ihr die Flüssigkeit in die Flasche und lauft den Weg zurück in die geheime Bibliothek, um mit Roger zu sprechen. Betretet dann wieder Patricks Laboratorium links oberhalb der Treppe und geht hinter den Tisch, auf dem Ihr den Zettel gefunden habt. Hier befindet sich ein erloschener Kamin. Untersucht die Feuerstelle und betretet die Gefilde



unter Patricks Gemächern durch eine Falltür. Untersucht den Raum nach Heil-Items und begebt Euch zur Waage in der rechten unteren Ecke des Bildschirms. Stellt dort 25 Kilogramm ein und öffnet die Tür am oberen Rand.

Die Sakristei

Nun kommt Ihr in die Sakristei. Durchsucht den toten Körper vor Euch und nehmt Zunderbüchse, Schrotflinte und Munition mit, bevor Ihr den Raum nach links verlasst. Sammelt hier vom linken Tischchen die römischen Nüsse und vom rechten die Munition ein und begebt Euch dann zum Altar in der Mitte. Dreht alle Figuren so, dass sie nach innen sehen, und öffnet hiermit eine Tür. Geht im nächsten Raum nach unten und sammelt die Flintenpatronen auf, wendet Euch dann nach rechts und marschiert durch die Doppeltüre. Haltet Euch rechts und nehmt die nächste Tür auf der rechten Seite. Ihr steht vor einem weiteren Altar, auf den Koudelka nun klettert. Wenn Ihr mit der Zunderbüchse die Kerzen auf dem Altar anzündet, erhaltet Ihr das mächtige Lebenssauger-Schwert. Verlasst den Raum auf dem Weg, den Ihr gekommen seid, und durchschreitet jetzt die Tür an der hinteren Mauer. Hinter dieser erwartet Euch ein vieläugiger, recht unangenehmer Bossgegner. Er versteckt sich beim Brunnen und ist nur zu verwunden, wenn er stillhält. Habt Ihr gewonnen, speichert Ihr Euer Spiel und kehrt zurück in die große Halle der Sakristei, wo Ihr nach links geht und Euch eine Zwischensequenz anseht.

CD 4 - Elaine

Nitroglycerin und Orgelkonzerte

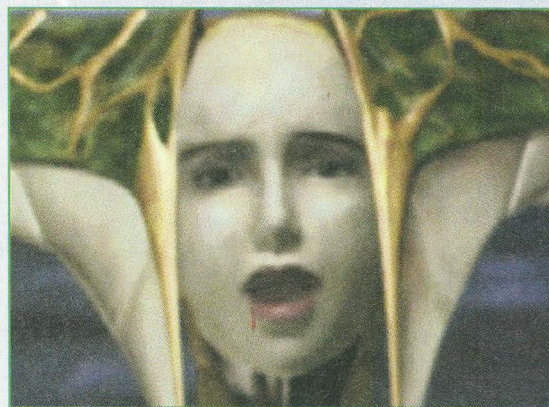
Kehrt durch die Falltür zurück in Patricks Labor und wartet, bis James sein Nitroglycerin fertig gestellt hat. Begebt Euch wieder zum verschlossenen Tor in der Sakristei und bombt einen Weg ins Innere der Kathedrale frei. Nun steht Ihr dem gewaltigen Lebensbaum gegenüber. Steigt im hinteren Teil des Bildschirms die Treppen zur Orgel hinauf. Auf den beschrifteten Registertasten der Orgel drückt Ihr in folgender Reihenfolge die Worte: Geheimniss, Schmerz, Leute, Licht. Unten in der Kirche hat sich eine Geheimtür geöffnet, die Ihr benutzt.

Die Wurzel allen Übels

An der Wurzel des Lebensbaumes liegt Patricks Leiche und ein Kessel, in den Ihr den Arm des heiligen Daniel werft. Im nachfolgenden Chaos führt Koudelka die Truppe nach draußen. Vor der brennenden Kathedrale steigt Ihr links den Turm nach oben. Tentakel des Lebensbaumes attackieren Euch, dürften aber kein Problem darstellen. Klettert immer weiter nach oben über Treppen, Leitern und Gerüste – Ihr könnt Euch nicht verlaufen. Putzt unterwegs noch mehr Tentakel weg und haltet Ausschau nach Munition. Seid Ihr ganz oben angekommen, klettert Ihr ins Innere des Turms.

Der finale Konflikt

Speichert Euer Spiel und geht zur Blüte des Lebensbaumes, bis Elaine Euch attackiert. Nun müsst Ihr im Treppenhaus des Turms nach oben und Elaine greift Euch zweimal an. Wehrt Euch zunächst mit dem Teufelshorn und dem Feuer-Zauber, anschließend benutzt Ihr den Geysir-Spruch und das Lebenssauger-Schwert. Heilt Euch jetzt vollständig und steigt die verbliebenen Stufen hinauf – der letzte Kampf mit Elaine wartet. Schützt Euch mit dem Reflexions-Spruch gegen die starken Angriffs-Zauber und heilt Euch ständig mit Tränken. Geht mit Edward in den Nahkampf und lasst Koudelka Megalith-Zauber schleudern. James heilt und frischt die Schutz-Zauber auf.



Mit vereinten Kräften habt Ihr Elaines untote Hülle vernichtet. Verliert Ihr den Kampf, wird ein alternatives Ende geboten.

JET SET RADIO EINSTIEGSHILFE



Ihr fallt ständig auf die Nase? Die bösen Buben entwischen Euch jedesmal und die Polizei versohlt Euch ständig den Hintern? Keine Panik, MAN!AC hilft. *dm*

Kennt Eure Gegend

Bei jedem Ausflug in unbekanntes Gebiet macht Ihr Euch zunächst mit dem Gelände vertraut. Konsultiert die Karte und inspiziert das gesamte Areal, ohne auch nur ein einziges Mal zu sprühen. Dabei sammelt Ihr Spraydosen ein und legt Euch eine Route zurecht. Jetzt beginnt Ihr mit dem Anbringen der kompliziertesten Tags. Auf diese Weise erledigt Ihr die schwerste Arbeit, bevor die Polizei eintrifft. Starten die Cops ihre Razzia, werden die restlichen Graffitis gesprüht.

Nehmt die Verfolgung auf

Um die gegnerischen Banden zu besiegen, sprüht Ihr ihnen Euer Zeichen auf den Rücken. Je drei Feinde stellen sich Euch entgegen, jeden davon müsst Ihr zehnmal erwischen. Die Gegend sollte Euch bereits bekannt sein, jetzt kommt es nur noch auf Eure Geduld an. Die bösen Buben folgen immer dem gleichen Muster, an bestimmten Stellen machen sie eine Pause und warten auf Euch. Ihr müsst diese Pause nutzen und den Feind von hinten angreifen. Auf diese Weise könnt Ihr sie vor dem Losfahren erwischen. Als zweite Möglichkeit bieten sich lange Geraden: Ob Steigung oder flache Straße, hängt Euch hinter die Konkurrenz und sprüht sie voll. Für diese Kämpfe solltet Ihr einen möglichst flotten Skater auswählen, da Ihr sowieso nie in Munitionsnot kommen werdet.



Der Weg durch Shibuya führt durch die Fußgängerzone. Von hier kommt Ihr bequem in jeden Bereich des Stadtteils.

Das goldene Nashorn

Die 'Golden Rhinos' scheuchen Euch durch einen gesamten Bezirk. In Shibuya müsst Ihr also den Busbahnhof, die steile Straße und den Spielplatz verzieren. Zwischen den einzelnen Stadtteilen wechselt Ihr durch Abkürzungen, die bisher verschlossen waren. So kommt Ihr beispielsweise vom Busbahnhof über die Treppen in der hinteren Ecke in einen Abflusskanal, der zum Bereich des Spielplatzes führt. Ihr kommt von jedem Areal in mindestens zwei andere, wieder einmal hilft Euch die Karte bei der Suche nach den zu besprühenden Stellen.



Der Endkampf

Von der rotierenden Schallplatte springt Ihr in alle vier Himmelsrichtungen über diverse Kolben und schwankende Plattformen. Nach einem Sturz landet Ihr wieder auf der Schallplatte. Auf jeder der vier Plattformen hinterlasst Ihr Euer Zeichen. Da sich hier ausreichend Lebensenergie finden lässt, könnt Ihr sämtliche Gegner ignorieren. Habt Ihr die vier Graffitis gesprüht, explodiert die Hütte des Endgegners. Fahrt jetzt in der Drehrichtung des Plattentellers und versucht, über die Trümmer zu grinden. Nach einem beherzten Sprung über das Endgegner-Kabuff sprüht Ihr Euer Zeichen auf die Tonsur des Fieslings und lehnt Euch siegesgewiss zurück.

Eins, Zwei, Polizei

Was tun, wenn Onishima seine Eingreiftruppe gegen Eure Skater ins Feld schickt? MAN!AC weiß Rat. Achtet auf den Polizeifunk, er informiert Euch über anstehende Truppenbewegungen.

FUßVOLK:

Ob Schlagstock-bewehrte Bereitschaftspolizei oder Fallschirmspringer mit Maschinengewehr. Die Devise heißt: Auf und davon! Diese Jungs überwältigen Euch durch schiere Überzahl, dank Euren schnellen Schuhen könnt Ihr ihnen jedoch leicht entkommen. Achtet beim Sprühen auf unangenehme Überraschungen, denn hier ist der Polizistenmob am gefährlichsten. Haben Euch die Ordnungshüter erstmal gefasst, gibt's ordentlich was auf die Mütze. Bei schießwütigen Cops heißt es außerdem: Immer in Bewegung bleiben. Seht Ihr ein Ausrufezeichen über Eurem Skater, werdet Ihr kurz darauf beschossen. Achtet also auf diese Warnung. Bei einer Übermacht rettet Ihr Euch auf sicheres Terrain; einen Fluchtweg erkennt Ihr an den blauen Pfeilen. Beim Entwischen über Hausdächer und durch Abflussrohre können Euch die behäbigen Polizisten nicht folgen.



Nehmt die Beine in die Hand und flüchtet vor den wildgewordenen Fallschirmspringern

ONISHIMA

Der Oberpolizist lässt sich leicht an seinem wütenden Geschrei erkennen. Haltet Euch von ihm fern und achtet auf das Ausrufezeichen. Besonders Mutige wagen sich von hinten an den ungewaschenen Gesellen und verschönern seine Rückseite mit einem schicken Bildchen.

TRÄNENGAS

Ein sehr vernichtendes Mittel. Hier heißt es wieder: Immer in Bewegung bleiben. Ihr solltet jetzt nur noch kleine Graffitis erledigen, die sich bequem im Vorbeifahren sprühen lassen. Zur Not könnt Ihr Euch aber auch den schädlichen Dämpfen aussetzen – wer flott sprüht, überlebt auch einen kurzen Hustenanfall.

PANZER

Ähnlich schlimm wie das Tränengas. Haltet Euch am besten von den behäbigen Kolossen fern und versteckt Euch in Seitenstraßen. Hier wartet Ihr auf einen günstigen Augenblick und stellt Eure Kunstwerke fertig.



Springt möglichst spät von der Kabine ab, um auf dem Container weiter grinden zu können.

HUBSCHRAUBER

Diese fiesen Rotor-Monster beschießen Euch mit zielsuchenden Raketen. So etwas solltet Ihr den Piloten nicht durchgehen lassen. Besprüht ihre Frontscheiben und die Vögel stürzen ab.

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Wie üblich versuchen wir Codes zu vermeiden, die nur auf neueren Modulen funktionieren oder die keinen praktischen Nutzen haben: Die Klamottenfarbe der Hauptfigur zu verändern, ist zwar prinzipiell witzig, bringt aber im Spiel letztlich nichts.

TOMBI 2

BEMERKUNGEN	CODE
Gesundheit	800E88DE 0008
Max. AP	800C0164 E0FF
	800C0166 05F5
Unendl. Magie	800C016E 7070
Uhr immer null	800C0168 0000
Schweinetaschen	300C03BD 0001
	300C03BE 0001
	300C03BF 0001
	300C03C0 0001

SYDNEY 2000

BEMERKUNGEN	CODE
Überall Gold bei Olympia	80016D64 0006
	80016D68 0006
	80016D6C 0006
	80016D70 0006
	80016D74 0006
	80016D78 0006
	80016D7C 0006
	80016D80 0006
	80016D84 0006
	80016D88 0006
	80016D8C 0006
	80016D90 0006

TENCHU 2

BEMERKUNGEN	CODE
Gesundheit	D013F012 0064
	3013F010 0064
Luft	D001EBA0 0007
	3001EBA0 0000

ECW ANARCHY RULZ

BEMERKUNGEN	CODE
Alles freigeschaltet	800B805C FFFF
	800B805E FFFF
Zeit angehalten	D0062908 A068
	80062908 0000
Unendl. Energie	D0067F94 0652
	80067F94 0000
	D0067F94 0652
	80067FB0 0000

STREET SCOOTERS

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	D0048DD8 0002
	80048DD8 0000
	D0048DD8 0002
	80048DDA 0000
Immer Erster	300F55CC 0001
	300F84F2 0001

RC REVENGE

BEMERKUNGEN	CODE
Alle Strecken	300BDFFF 000F
	300BE000 000F
	300BE001 000F
	300BE002 000F
	300BE003 000F
	300BE004 000F
	300BE005 000F
	300BE006 000F
	300BE007 000F
	300BE008 000F
	300BE009 000F
	300BE00A 000F
	300BE00B 000F
	300BE00C 000F
	300BE00D 000F
	300BE00E 000F
	300BE00F 000F
	300BE010 000F
	300BE011 000F
	300BE012 000F
Volle Punktzahl	D00BD000 000C
	300BD002 0040
	D10BD000 000C
	300BD002 0000

PROFI TIPP

Tekken Tag Tournament



Namcos Beat'em-Up-Serie geht in eine neue Runde und wir liefern Euch die wichtigsten 'Tag'-Moves. Alle Kampfsportler wollten uns ihre Manöver zwar nicht verraten, dennoch findet Ihr hier die spektakulärsten Kommandos. *sb*

NINA WILLJAMS
Mit allen Partnern: Griff von Rechts, Tag
Mit allen: ↗, ■ + ▲, Tag
Mit Anna: ↓ ↘ →, ■ + ▲, Tag

ANNA WILLIAMS
Mit allen: ↗, ■ + ▲, Tag
Mit Nina: ↓ ↘ →, ■ + ▲, Tag

JUN KAZAMA
Mit Jin: ←+ ■ + ▲, Tag
Mit Kazuya: ←+ ■ + ▲, Tag
Mit Heihachi: ←+ ■ + ▲, Tag

LING XIAOYU
Mit Jin: ←+ ▲ - ■, Tag
Mit Panda: ←+ ▲ - ■, Tag
Mit Heihachi: ←+ ▲ - ■, Tag

GANRYU
Mit allen: Griff von rechts, Tag
Mit allen: Griff von links, Tag

JACK-2
Mit allen: von hinten ■ + ●, Tag
Mit Gun-Jack: ■ + ●, Tag

KING
Mit allen: ↙+ ✖ + ▲, Tag
Mit Armor King: ←+ ■ + ▲, Tag

ARMOR KING
Mit allen: ↙+ ✖ + ▲, Tag
Mit King: ↓ ↙ + ▲+ ●, Tag

KAZUYA, HEIHACHI UND JIN
Mit Jun: → →+■ + ▲, Tag

BAEK-DOO-SAN
Mit allen: Griff von links, Tag
Mit allen: ↓+ ✖ - ✖ - ✖ , Tag
Mit King: →+ ▲+ ✖, Tag

JULIA
Mit Michelle: ←+ ▲, Tag

MICHELLE
Mit Julia: ←+ ▲, Tag

EDDY
Mit allen: Griff von links, Tag

GUN-JACK
Mit allen: Griff von links, Tag
Mit Jack-2: ▲+ ●, Tag

ROGER & ALEX
Mit allen: ↘+ ✖+ ● , Tag

WANG
Mit allen: Griff von rechts, Tag

PAUL
Mit allen: → →+ ✖+ ●, Tag
Mit Law: ↓ , ↗ + ✖+ ●, Tag

LAW
Mit allen: → →+ ✖+ ●, Tag



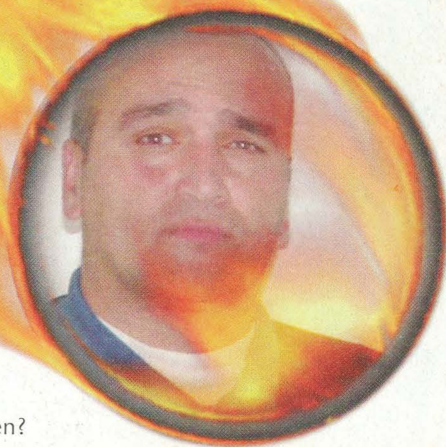
Es war einmal...

MAN!AC vor fünf Jahren

"Resident Evil" spielbar – und dann auf einer mickrigen Seite abgehandelt? Was heute beim neuesten Teil des Capcom-Horrors zu einer gigantischen Protestwelle führen würde, war in Ausgabe 12/95 nüchterne Realität. Mehr Beachtung erfuhren die Arcade-Umsetzungen von "Sega Rally", "Hang On GP '95" und "Virtua Fighter 2": Wir spielten die Saturn-Versionen in Segas Hamburger Zentrale ausführlich an und prognostizierten den 32-Bit-Titeln eine glorreiche Zukunft. Dass die 16-Bit-Ära noch lange nicht vorbei war, zeigten Perlen wie Rares "Diddy's Kong Quest" (90% Spielspaß) und EAs "FIFA Soccer 96" (88% Spielspaß). Zeit zum Feiern blieb trotz allen Stresses: Nachzulesen im Schwerpunkt '2 Jahre MAN!AC'.

DAS JÜNGSTE GERICHT

Robert Al-Yazdi, (Product Manager bei Jowood Productions)



Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Spirit of Speed (ACCLAIM, 2000)

"Trotz 230 Km/h auf dem Tacho wäre man nicht überrascht, wenn der Fahrer aussteigt, um zu schieben. Wird man dann noch von allen überholt, obwohl man das Gas bis zum Anschlag drückt, bleibt einem nur noch die Freude an den imposant ploppenden Bergen und die Hoffnung, dass man diese Gurke noch umtauschen kann."

2. Blue Lightning (ATD, 1995)

"Nachdem ich mein letztes Geld für den Jaguar-CD-Aufsatz ausgegeben hatte, war ich gespannt auf die Grafik dieses Titels. Das Spiel lief mit etwa 4 Bildern pro Sekunde und es wurden mindestens 34 Pixel sowie 2-3 Polygone gleichzeitig dargestellt. Ich überprüfte, ob der richtige Kanal eingestellt war und verwertete die CD als Bierdeckel."

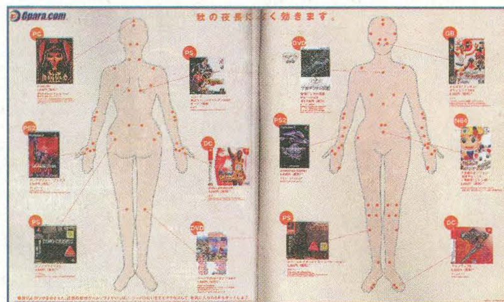
3. Tomb Raider 3 (EIDOS, 1998).

"Das war ein Spaß: Alle Codes zur Verfügung, das Lösungsbuch gekauft und den besten Freund eingeladen – nur um dann festzustellen, dass nicht die geringste Innovation im Spiel steckt. Ich hab mich dann mit dem Babyboard meiner Tochter beschäftigt: Dort kann ich auch Knöpfe drücken und Hebel ziehen, allerdings in echtem 3D."

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

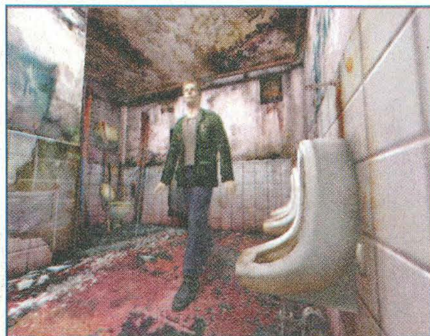
'Akupunktur bei Videospielkrankheiten' oder 'Wie kuriere ich mich von meiner Zockersucht': Habt Ihr beispielsweise Probleme mit Euren lahmen Füßen, dann probiert doch mal "Grandia 2". Gegen Rückenschmerzen hilft "ISS 2000" und Schienbeinkranke lassen sich von Lara Croft verarzten.



NexTTime 1/2001

ERSCHEINT AM 6. Dezember

Welche Software-Perlen dürfen unterm Weihnachtsbaum auf keinen Fall fehlen? Wir geben Euch mit unseren **Spielen des Jahres 2000** eine wertvolle Entscheidungshilfe. Nach anfänglichen Schwierigkeiten startet nächsten Monat die **Playstation 2** voll durch: Neben einem Blick auf die **DVD-Fähigkeiten** der Konsole erwarten Euch brandheiße Infos zu Konamis Horror-Fortsetzung **Silent Hill 2** und Sonys Rollenspiel Dark Cloud. Lara-Fans fiebern dagegen dem Playstation-Test von **Tomb Raider 5** entgegen – natürlich im XXL-Format und mit ausführlicher Lösung. Sony-Konkurrent Sega hat mit dem innovativen **Shenmue** und dem Ego-Shooter **Half-Life** ebenfalls zwei richtig heiße Eisen im Test-Feuer. Rennbegeisterte Dreamcast-Besitzer können zurzeit zwar nicht klagen, dürfen aber schon mal auf den nächsten Flitzer sparen: **Daytona USA D.C.** – wir fahren erstmals Probe. Nintendo-Fans freuen sich schließlich auf den Import-Test des Action-Krachers **Sin & Punishment** sowie ausführliche Infos zu den kommenden Streichen von Rare.



JAPAN TOP 10



1	Dragon Quest 7	Enix	Rollenspiel	nicht geplant
2	Skies of Arcadia	Sega	Rollenspiel	2001
3	Mysterious Dungeons 2	Chun Soft	Rollenspiel	nicht geplant
4	Ranch Story GB: Boy meets Girl	Victor	Simulation	nicht geplant
5	Koro Koro Kirby	Nintendo	Puzzlespiel	nicht geplant
6	Dino Crisis 2	Capcom	Actionspiel	erhältlich
7	Yugioh Duel Monsters 3	Konami	Kartenspiel	nicht geplant
8	Fighting Illusion K-1 GP 2000	Xing	Beat'em-Up	nicht geplant
9	Kamurai	Namco	Rollenspiel	nicht geplant
10	Pokémon Puzzle League	Nintendo	Puzzlespiel	2001